

THE KING OF POCKETGAMES
掌机王SP
VOL.160
专题企划
夏日大作战
暑期休闲游戏导游
攻略透解
财宝逸闻 机械遗产
NDS
生化危机 佣兵 3D
3DS
海贼王 无限航路SP
3DS
冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮
PSP
卷首特报
E3游戏展2011
特别报道 掌机篇
《街头霸王对铁拳》
主题海报（两张）
重庆中电电子音像出版有限责任公司

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2011年7月5日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第162辑上公布，敬请关注。







《掌机王SP》第158辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询。多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡



城市	姓名
昆明市	高瑞
上海市	饶海域
北京市	邵玥峣
武汉市	宋罗丽
合肥市	俞庆
汕头市	周炽杰

三等奖 6名 掌机周边





城市	姓名
上海市	陈双玥
贵阳市	陈学堂
合肥市	韩宪太
天津市	杨北
重庆市	张柏舟
呼和浩特市	张泽

二等奖 6名 电源、手柄



城市	姓名
乌鲁木齐市	邓锴轶
太原市	冯英楠
柳州市	马天驰
沈阳市	毛聪锦
上虞市	余镔
北海市	钟海

《掌机王SP》第158辑DVD问答—中奖名单

答案：C

3名 PEGA精美游戏周边



城市	姓名
武汉市	赵雪枫
上海市	周宇坤
苏州市	朱承浩

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市，读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

本辑特别关注





战斗是佣兵惟一的生存之道！

攻略透解

P122

战斗、计分系统详尽解说
任务、关卡要点一网打尽

生化危机 佣兵 3D 3DS





卷首语

又是一年E3到。虽然经历过短暂的低落，但E3在业界的地位仍然无法取代。当初的第1辑《掌机王SP》，主打内容便是2004年的E3，那届E3上NDS和PSP双双亮相，成为了无可替代的焦点——就像去年E3上的3DS和今年E3上的PSV这样。如今7年过去，PSV的游戏在本届E3上大量公开，任天堂也给已经发售的3DS备足了超人气的第一方猛料。那么就从卷首开始，一起来关注即将全面到来的掌机新纪元吧！

马修







口袋光环 VOL.160

封面用图：MILK
封面设计：咕噜

主　　编：LIKY
责任编辑：胧月
出版单位：重庆中电电子音像出版有限责任公司
设计组版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳市濠江实业有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2011年6月第一版
印　　次：2011年6月第一次印刷
印　　张：6.5
印　　数：0001—3500册
字　　数：220千字
出版日期：2011年6月
定　　价：12元
ISBN 978-7-89476-652-6

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。
2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。
4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。E-mail投稿邮箱：pgking@263.net。

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下

ACT	动作游戏
A・RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A・AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S・RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
NDSi	Nintendo DSi，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品
	Nintendo 3DS，Nintendo公司出品
	PSP后续机种暂名，SCE公司出品



由美国娱乐分级组织ESA（Entertainment Software Association）主办的世界最大规模游戏展E3 2011，于当地时间6月7日～9日，在美国洛杉矶市会展中心顺利举办。

今年E3的热门话题毫无疑问新主机。去年是个“硬件年”，任天堂公布了3DS，索尼发表了PS MOVE，微软展出了Kinect。而今年任天堂公布了Wii的后继机种“Wii U”，索尼发表了PSP的后继机种“PSV”，因此可以说今年是个“主机年”。

NGP确定正式名称为“PSV”,配合其正式发表，索尼卯足了劲，大量公布了第一方作品，旨在让所有第三方忘记PSP那一段黑历史，展示出力挺PSV的决心。优秀的软硬件双剑合璧，加上厚道低廉的售价，前程不可估量。任天堂的Wii U刚刚公开真面目，其优秀的创意也受到了圈内人士交口称赞。虽然现在公布的软件总数不多，不过已经造成了相当轰动的话题性。未来一段日子里可以预见大作勃发的情景。3DS方面，为了一扫前段时间的缺乏台柱型大作的局面，任天堂一口气公布了大量第一方作品，俨然横扫千军之势，霸气十足。

跟去年一样的是，第三方的宣传重心仍然放在家用机上。即使是软件数量充足的3DS平台，也大部分是之前公布过的游戏，真正意义上的全新出展游戏比较缺乏。是重视程度不够还是有意给第一方作品让道？就需要等待时间来验证了。

文 白菜&半夏　美编 澄香



一方通行 三方蓄力

——E3游戏展2011特别报道

Electronic Entertainment Expo 2011

Sony Computer Entertainment

不知大家是否还记得去年E3《掌机王SP》报道索尼发布会时用的标题“泄气还是隐忍？”，如今这个问题已经有了答案。去年E3上任天堂公布了次世代掌机3DS，一时吸引了大众和媒体几乎全部



▲会场外的索尼展区。

■索尼发布会会场。

NGP正式命名为 Play Station Vita

的目光，与之相比索尼的发布会却略显平淡，经过一年的蓄势待发索尼终于在这个6月打了一场漂亮的翻身仗。虽然索尼的次世代掌机PSV（原开发代号NGP）早在1月份的PlayStation Meeting上就已经公布，详细参数更是大多在2月底的GDC上都已亮相，但是始终犹抱琵琶半遮面的定价等问题吊足了大家的胃口，这次的E3索尼算是给足了大家惊喜，下面就和小编一起回顾一下本次E3盛况吧。

由于布置会场的原因，原定于北京时间6月7日上午8点召开的索尼发布会延迟了10分钟，然而等待之后并没有让在场的记者失望，索尼发布会开场播放了长达4分钟的主机及游戏展示视频，以PS3 MOVE开始，到PSP结束，中间出现大量PSV、PS3平台令人激动的最新游戏画面，使人们更加期待接下来的发表会内容了。

视频结束后，SCE美国分社CEO兼总裁Jack Tretton登场，感谢了玩家这么多年对PS系列的支持，同时对PSN事件道歉。接下来是几款PS3游戏的试玩和MV展示，可以看到海水效果更加逼真的《未知海域3》、射击游戏大作《抵抗3》、PSP《战神 奥林匹斯之链》+《战神 斯巴达幽灵》高清合集化登陆PS3，还请来NBA球星科比演示MOVE版《NBA 2K12》等等，这中间Jack介绍了《抵抗3》3D显示器套装，佩戴3D眼镜的两个玩家在该显示器上看到的是不同的画面，十分有趣。在一系列PS3游戏之后，由“《生化奇兵》系列”主创Ken

▲被平井开玩笑说惟一在索尼发布会戴领带的Jack Tretton。



▲所有人都在期待他掏口袋而本次E3他居然没掏的平井一夫。



▲在台上展示PS MOVE游戏的球星科比。

Levine带来了《生化奇兵 无限》即将登陆PSV和PS3的消息。

发布会开始1小时，索尼副社长平井一夫终于登场，在详细阐述PlayStation Suite的理念后，引出NGP，公布其正式名——PlayStation Vita，“Vita”是法语中“life”的意思，其寓意是超越娱乐和现实的界线，包含改变日常生活中的游戏方法的期望，以可以联动高品质的游戏和现实的体验，创造革新性的游戏方式为目标而命名的次世代掌上游戏机。平井大致介绍了PSV的特点，宣布PSV将分为Wi-Fi+3G版以及单Wi-Fi版两个版本。并公布在美国地区索尼首次和at&t合作，at&t曾长期垄断美国电话和长途电话市场，被拆分后扔是美国电信行业的佼佼者。索尼选择和它们合作，意味着PSV可以使用at&t分布在美国国内超过24000个3G网络接入点，这引起了一片欢呼声。接下来平井介绍了PSV的新功能“Party”、“Welcom Park”和之前已经公布过的功能“Near”。



▲索尼和at&t的首次合作，具体网络资费还不清楚。



▲“Near”系统的界面。

Near

“Near”利用PSV的多种网络接续功能，实现日常生活中玩家“遇见”、“发现”、“联系”、“共有”、“游戏”从而产生无限的乐趣。利用PSV中内置的GPS功能，对玩家进行定位，绘制出一张玩家行动的路线图，连接网络之后能够看到附近其他玩家的足迹，了解到其他玩家在进行什么样的游戏，给他们写评论，彼此比较奖杯数量，同时还具备一个“礼物”功能，凡是对应这个功能的游戏，能够从获得情报的地点将游戏中角色服装、武器、宝物等道具同其他角色共有。



Party

“Party”是一种通过网络让多名玩家进行文字聊天或者语音聊天的功能，“Party”不只是在协力或者对战中才可以使用，即使是在进行不同的游戏或者浏览网页等其他操作时也能够使用。这一功能拉近了玩家间的距离，利用互联网将游戏中的世界扩大。

■ “Party”系统界面不同的游戏中也可进行交流。



Welcom Park

由于PSV具备正反触屏操控的全新玩法，为了让所有用户都能够适应它的操作，PSV本体中将搭载教学应用功能“Welcom Park”，这项功能能够使玩家很快上手PSV，轻松学会操作方法和基本玩法。

在介绍完新功能之后平井走下了舞台，接替他进行解说的是SCE的产品开发部主管Scott Rohde，很多游戏制作人上台演示了几款PSV游戏操作，公布了几款游戏的影像，具体的情报将在后面软件部分详细介绍，这里只做简单说明。首先是《未知海域 黄金深渊》制作人上台，详细演示了这款游戏活用PSV的操作能达到前所未有的细腻画面和操作体验。然后展示了一款PSV/PS3跨平台游戏《废墟》，这款游戏很好地展示了PSV和PS3的联动，游戏即可以在路上玩也可以舒服地躺在家中沙发上玩。第三款游戏是《摩登全民赛车》，正背面触摸系统的灵活应用，能够更方便地制作赛车轨道，使得游戏更简单有趣。接下来播放了《小小大星球 PSV》的宣传影像，影像中显示游戏活用了PSV的各项功能，可谓创意十足，与他人一起游戏也十分有趣。最后上台介绍游戏的是Capcom的小野义德，他为大家带来了《街头霸王对铁拳》将登陆PSV平台的新消息，公布《无名英雄》的主人公将参战《街头霸王对铁拳》，并展示了其在游戏中的对战画面，引起现场一片掌声。只是这些游戏还不过瘾，Scott Rohde介绍还有更多游戏将在PSV上推出，然后播放了一段宣传影像，影像中可以看到很多PSV创意游戏，也出现了《大众高尔夫 NEXT》、《真・三国无双》等令人期待的作品。


▲依然搞怪的小野义德为我们带来最新的游戏消息。


▲《未知海域 黄金深渊》完全活用PSV机能。

在PV结束之后，平井一夫重新登台，公布了让在场所有人都欢欣鼓舞的PSV售价——

实现革新性游戏方法的次世代掌上游戏机PlayStation Vita

预定售价

Wi-Fi版本：24980日元（含税）（约合人民币2019元）/249美元（约合人民币1613元）/249欧元（约合人民币2346元）

3G/Wi-Fi版本：29980日元（含税）（约合人民币2424元）/299美元（约合人民币1937元）/299欧元（约合人民币2818元）

这样的售价不只震惊了在现场的记者们，也让在编辑部内围观直播的众编辑惊得合不拢嘴，以PSV的硬件配置，大家都以为其售价应该会更高，这一次索尼真是给足大家惊喜，不知道读者是否对这个价格满意。下面就让我们详细看一下PSV的各项参数吧。

PSV硬件参数分析

商品名称	PlayStation Vita
型号	PCH-1000系列
CPU	ARMCortex-A9（4核）
GPU	SGX543MP4+
机身尺寸	182.0×18.6×83.5mm（长×高×宽）（预定，不计最大突出部）
屏幕	5英寸（16：9）、960×544、约1677万像素、OLED屏、对应多点触摸（电容式）
背面触控板	对应多点触摸（电容式）
摄像头	前置摄像头、后置摄像头
	影像帧数：120fps@320x240（QVGA）,60fps@640x480（VGA）
	解析度：最大640x480（VGA）
声音	内置立体声喇叭
	内置麦克风
感应器	六轴动态感应系统（三轴加速度和三轴陀螺仪）
	三轴电子罗盘
定位	内置GPS（3G+WiFi版独有）
	支持wifi定位服务
按键	PS键
	Power键
	方向键（上/下/左/右）
	动作按键（○×△□）
	L/R键
	左摇杆、右摇杆
	Start按键
	Select按键
	音量键（+/-）
无线通信功能	移动网络通信功能（3G+WiFi版独有）
	IEEE 802.11b/g/n （n = 1x1）协议（Wi-Fi）
	Bluetooth2.1+EDR协议（A2DP/AVRCP/HSP对应）
主要输入/输出端口	PlayStationVita卡卡槽
	记忆卡卡槽
	SIM卡卡槽（3G+WiFi版独有）
	多用途插口：USB数据通信/充电/声音输入输出（立体声输出、单声道输入）/串行输入输出
	耳机/麦克风插口
	Accessory端子
电源	内置锂电池
	AC电源适配器
对应媒体	音乐： MP3 MPEG-1/2 Audio Layer 3、MP4 （MPEG-4 AAC）、WAVE（Linear PCM）
	视频 MPEG-4 Simple Profile（AAC）、H.264/MPEG-4 AVC Hi/Main/Baseline Profile （AAC）
	图片 JPEG （Exif 2.2.1），TIFF, BMP, GIF, PNG



1——有机EL显示屏，对应多点触摸
2——传统十字键和○×△□键
3——左右双类比摇杆
4——PS键
5——Select键
6——Start键





15
14

7——前摄像头
8——L\R键
9——立体声喇叭
10——开关
11——音量控制键
12——后摄像头
13——背部触控板，对应多点触摸
14——多功能接口
15——麦克风

正面屏幕

5英寸，16：9画面显示比4.3英寸的PSP大35%，分辨率高达960×544为PSP的4倍，为QHD（全HD分辨率为1920×1080，因此PSV为1/4HD）。采用了OLED屏幕（也就是EL有机屏幕），和传统的液晶显示屏不同OLED像素发光和消失时间响应速度为纳秒级，因此没有了画面残留影像等困扰，颜色也更加鲜艳，耗电较少，可视角度更大，不管从哪个角度看都不会变暗。同时对应电容式多点触摸，从现场展示的游戏操作可以看到，其触摸操作能够非常精准地控制游戏中人物动作，给人更加直观的操纵感受。

背部触控板

PSV背面密密麻麻的“○×△□”所覆盖的区域就是触控板，同样为电容式多点触摸，避免了正面触摸时遮挡视线的问题，和正面相配合可以做出“触”、“捏”、“抓”、“压”、“扩展”等立体效果，其中“捏”一点在《大众高尔夫》的宣传视频中也可以看到，可以说背部触摸是PSV最具创新的部分。

CPU&GPU

PSV的CPU采用的是对称性多核CPU——ARMCortex-A9（四核），GPU采用的是SGX543MP4+，与PSP奢侈地专门定制的CPU、GUP不同，PSV的是采用改造现有的零件，这样就大大减少了成本，也是它能够有现在这样令人震惊的定价的原因之一。PSV的CPU为对称型多核CPU，其中一个核面向为系统服务，三个核面向游戏。与强大的CPU相对应，PSV的GPU也是来头不小，SGX543MP4+隶属于“POWERVR系列”，这一系列的GPU都被称为游戏者心目中的“DreamGPU”，PSV使用的是该系列的四核GPU，具备占显存小、耗电少、运算速度快的特点。

摇杆&按键

缺少右滑杆曾是PSP的硬伤，这次的PSV采用了双“微型类比摇杆”，能够做到和家用机一样的操作手感，按键方面，方向键、传统的○×△□按键的排列均和PSP基本相似，音量键和开关移至PSV顶部，使得PSV整体界面更简洁。和PSP比Select键、Start键、PS键的位置都有细微的变化，其中PS键应该和PSP的HOME键功能类似。

麦克风&摄像头

PSV的麦克风位于机器下侧，正面和背面各有一个摄像头。本次E3首次公布了PSV摄像头帧率，分别为120fps@320x240（QVGA）和60fps@640x480（VGA）。PSV"Party"功能支持在游戏中用视频进行联系。正反面摄像头相配合可以进行"AR游戏"（增强现实游戏），这被平井称为能够打破现实与虚拟界限的游戏方式。

无线通信

PSV分为两个版本：Wi-Fi+3G版以及单Wi-Fi版。前者有SIM卡插槽、具备接入移动网络通信的功能，使得PSV可以通过3G网络随时随地联网。在美国与索尼合作的3G网络运营商是at&t，目前日本方面合作的3G网络运营商还没有公布。PSV两个版本同时还具备无线上网功能、蓝牙功能，多样的网络接入方式供玩家选择。

游戏载体

PSV舍弃了UMD媒体，而采用专门卡带，和我们常见的记忆棒形状类似，容量分为2GB和4GB，会有5%～10%的空余容量，用来保存游戏补丁、DLC等。同时PSV设有记忆卡插槽，表明未来恐怕会有很多类似于智能手机上的下载小游戏供玩家下载。



■PSV的游戏载体类似记忆棒。

体感系统

PSV内置6轴传感器，包括三轴加速度，三轴陀螺仪。另外还有三轴电子罗盘，不管如何倾斜也能辨别地球上的东西南北，使得PSV能够准确感知玩家手持机体的动作，移动方向等。同时Wi-Fi+3G版还具备GPS定位系统，配合3G网络能够精准定位，在GPS卫星很难捕捉的地下或者室内也能发挥作用，为玩家互动提供了无限可能性。

正如前面所说PSV的硬件参数部分大多在今年1、2月时就已经公布过了，这次E3却仍能给我们带来如此多的惊喜，便宜的售价是一个原因，另一个原因恐怕就是众多活用PSV机能的游戏软件了，下面就让玩家们看一下软件方面具体有哪些惊喜吧。

软件阵容

发布了新掌机的索尼自然要力挺自家的新公主。第一方作品毫无保留地倾囊而出，为保持观望的第三方厂商打了一针强心剂。目前在PSV上公布游戏的第三方尚且寥寥可数，不过这一情况应该不会持续太久。毕竟，这是一台如此精彩的机器。

光环视频收录 POCKET HALO

小小大星球 PSV

Little Big Planet

机种 PSV　发售日 未定　类型 ACT

说到SCE的创意游戏，"《小小大星球》系列"则是不可忽略的。这个操控小线偶在各种主题星球上奔走跳跃，制作机关，以联机多人同乐为最大卖点的游戏怎么可能放过搭载3G功能PSV？

PSV版以左摇杆操控移动，×键跳跃，R键抓取，一切操作都如此熟悉，但PSV版中新增了部分机关，需要点击或是倾斜PSV本体才能出发。在试玩版给出的关卡中，玩家要点击正面屏幕与背面触控板来移动箱子搭成前路或阶梯。诸如此类的多数机关，需要玩家最大程度地发挥自己的想象力，可谓乐趣无穷。





从宣传影像上来看，除了共享PS3版的角色换装和地图部件外，PSV版还将增加许多全新的地图部件。更多的关卡，更多的想象力，这就是《小小大星球 PSV》。

光环视频收录 POCKET HALO

小小变异者

Little DEVIANTS

机种 PSV 发售日 未定 类型 ETC

不熟悉PSV的玩家可能会对这款游戏的操作方式感到困惑；但当他们知道前后触摸屏和六轴动态感应系统后，他们就会发现，这就是最适合学习PSV操作的游戏。移动角色不能用摇杆而必须倾斜机身，跳跃不是按×而是点击屏幕。在游戏中，玩家就会开始逐渐习惯PSV的操作。





游戏本身是全部动用了PSV特性的迷你小游戏合集，现在公布了30种。而在E3现场的试玩版上，玩家可以玩到其中4种。因为篇幅关系，在此仅向读者们介绍其中2种。

首先是一款类似于3DS《脸庞射击》的射击类游戏（上图）。PSV的后置摄像头会将现实风景显示在屏幕上，而玩家则需要倾斜PSV，让屏幕上的机枪准心捕捉到画面上的小机器人并将其击落。由于小机器人出现的位置并非固定的，所以要时常将PSV动来动去。小机器人爆炸时也会跟景色形成互动，非常有趣。

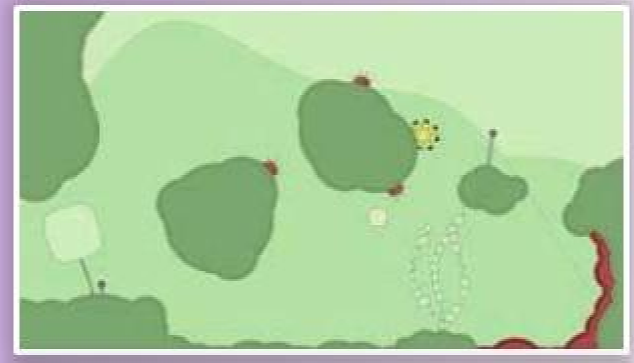
第二款迷你小游戏类似于敲地鼠游戏（下图）。屏幕上的九扇窗户会随机打开，里面会冒出有趣的小怪物，而玩家要做的就是在它冒出来的瞬间点击它，把它敲回去。但PSV是可以双面触控的，小怪物冒出来时如果正面对着玩家，就需要点击正面的触摸屏；如果是背面对着玩家，则需要点击背面触控板。窗户打开的时间是有限的，再加上需要判断小怪物面朝的方向，比起一般的敲地鼠游戏要求玩家有更加精准的瞬间判断力。再加上有时候小怪物们还会做出假装开窗户的假动作……

二维音乐（暂名）

SOUND SHAPES

机种 PSV 发售日 未定 类型 MUG

现在以音乐为题材的游戏有很多，但没有一款游戏像SCE公布的这款《二维音乐》





一般别出心裁。如果可以自创类型，个人认为这款游戏应该划分为“M·ACT”。

玩家在这款游戏中操作的是一个齿轮一样外形的物体，一边收集特定的道具一边闯关。每个关卡分为几个场景，每个场景都有一定数量的特定道具，将其集齐后就会引发特定的乐器声。而已经引发的乐器声将会在该关卡中一直不停地重复回响。收集到新的道具后，引发新的乐器声，就会与之前收集到的乐器声形成合奏。如此周而复始，最终在通过关卡时，就会形成悠扬的旋律。游戏还支持自制场景，玩家可以自由创造场景的构造与机关，并将自定义个数的道具放在任意位置，音源自然也是可以自由设置的——至于最终汇成的旋律是否动听，就要看玩家的音乐水平了（笑）。

光环视频收录 POCKET HALO

智慧较量（暂名）

Smart As

机种 PSV　发售日 未定　类型 PUZ

这款名为《智慧较量》的PSV游戏也将以各种生动有趣的迷你小游戏来锻炼玩家大脑的灵活度。从公开的影像中，可以看到有倾斜机体让小方块翻滚到特定位置的游戏；有倾斜机体改变角度让屏幕上的莫名花纹变成文字的游戏；有移动气泡做加减乘除的运算游戏。玩家的成绩将会通过网络进行排名，从朋友到城市，从国家到世界，对手无处不在。那么，你要和谁较量一番呢？







超级星尘Delta

Super Stardust Delta

机种 PSV　发售日 未定　类型 STG

这是一款以宇宙空间为舞台，歼灭敌对目标的STG游戏。画面华丽火爆且充满科幻风格。在宣传影像中，演示者利用左右摇杆操控着战机在屏幕上自由移动，攻击动作则由点击正面屏幕和背面触控板完成，没有用到四个经典按键。相信这又是一款能够充分利用PSV独有功能的游戏。





光环视频收录 POCKET HALO

反重力赛车 2048

WipEout 2048

机种 PSV　发售日 未定　类型 RAC

PS3上的名作《反重力赛车》来到了PSV





平台上。除了高素质的画面外，梦幻般的赛道与车体也一直是FANS津津乐道的话题。PSV版除了保持高水准的画面外，比起PS3版新增了10台车体与20种新赛道，还能够跟PS3进行联动游戏。通过前置摄像头甚至能够拍下冲线瞬间玩家的面部表情。



台球之王

Hustle Kings

机种 PSV 发售日 未定 类型 SPG

这款台球游戏选用的是花式台球，也就是我们俗称的9球。周围的环境、球的质感以及碰撞的音效都惟妙惟肖地还原了真实台球给人的感受。利用PSV的触摸屏，不需动用按键，只要轻轻滑动手指就能完成击球过程。这款游戏当然也是支持联机对战的。







真实战士

Reality Fighters

机种 PSV 发售日 未定 类型 FTG

这是一款十分具有创意的格斗游戏。玩家要利用摄像头拍下自己的照片，在游戏中做成一个脸部跟自己十分相似的卡通形象，然后对这个角色的身体进行各种修改，直到满意为止。场地的选择是当前PSV的后置摄像头拍到的任何景色，只要玩家愿意，甚至可以在别人的脸上进行战斗。角色夸张有趣的格斗动作虽然不如主流FTG那般严谨，但普通攻击与必杀技仍然应有尽有，甚至还有连击数显示。看着出自自己原型的角色在机





器中与别人打得热火朝天，相信玩家会产生一种代入感。

废墟

Ruin

机种 PSV 发售日 未定 类型 A·RPG

这是一款45度俯视视角的欧美风格A·RPG。玩家操控角色在地下城中不断击倒敌人前进，招式相当有魄力，画面非常干净。如果说文字叙述得不够直观到位，那么大家可以想象下PC平台的知名作品《暗黑破坏神》，基本上就是那个样子了。这款游戏有一个很大的特点：它同时公布了PSV和PS3版本，而两个版本的存档是可以互相转换的。





未知海域 黄金深渊

Uncharted Golden Abyss

机种 PSV　发售日 未定　类型 ACT

本作是PS3上的著名冒险游戏"《未知海域》系列"的最新作，讲述了主人公德雷克20岁时期的冒险故事。基本的操作方法沿袭了PS3版，但通过点击操作触摸屏，角色能够更加轻松地到达指定的位置，跨越眼前的小障碍，可以说一定程度上避免了PS3版的繁琐感。游戏中的谜题也充分利用到了PSV独有的功能，序盘的谜题就要利用手指在触摸屏上滑动来解开。相信后期的谜题一定会越来越考验玩家的解谜能力。在PS3版上口碑相当好的系列，现在也快要来到掌机玩家面前了。





大众高尔夫 NEXT（暂名）

光环视频收录 POCKET HALO

みんなのGOLF NEXT

机种 PSV　发售日 未定　类型 SPG

"《大众高尔夫》系列"一直打着老少皆宜的休闲旗号，现在也终于进军PSV了。游戏的基本操作完全沿袭了PS3版的《大众高尔夫5》，另外加入了活用PSV功能的操作。例如点击触摸屏就能决定击球落下的位置，移动PSV本体就能对角色和场景进行观





察。甚至在角色击球前用指头同时夹住触摸屏与背面触控板，还能将角色提起来玩。另外本作还有新增的"EX力量击球"，难度极高，能够打出超远距离的击球。

联机游戏方面，由于PSV带有Wi-Fi和3G功能，可以在网上与其他玩家对战。等待大厅内的对话与互动也可以利用触摸功能轻易完成，实在是贴心。

摩登全民赛车

ModNation Racers

机种 PSV　发售日 未定　类型 RAC





这个系列在PS3与PSP平台都受到了一致好评，如今玩家们也可以在PSV平台上看到这款优秀的赛车游戏了。本系列并不是只能单纯地竞速，也可以自由制作车手、赛车、甚至赛道。在E3的试玩版上就有制作赛道的模式可供选择。赛道绘制、高低差设定、凹凸设定……一切的一切都只靠手指点击触摸屏与背面触控板就能轻易完成。完成的赛道难度暂且不论，能不能好好开也不说——仅从“制作”这一角度来说，完全免去繁琐步骤的PSV版，确实会给所有玩家带来无比的惊喜感。





重力的眩晕（暂名）

GRAVITY DAZE

机种 PSV 发售日 未定 类型 ACT

由《尸人》的制作人外山圭一郎亲手打造的ACT。游戏讲述了身为主人公的少女“奇托恩”与不可思议的猫“达斯提”对话后，忽然拥有了操控重力的能力。为了了解此能力之谜，少女开始了不可思议的冒险。

游戏画面有点法式漫画的风格，而讲述故事的方法也非常漫画化。玩家需要用手指在触摸屏上滑动，将游戏角色移动到画面上指定的地方，才能使剧情叙述继续展开。

游戏的场景十分开放，少女可以在地图上自由地移动。按下R键少女就能从重力中解放并漂浮在空中，此时画面上会出现一个目标指示图案，若是将这个指示图案与障碍物（比如墙壁）重合后再按下R键，该障碍物就会作为重力方向基准吸引住少女。比如我们看来少女是走在垂直的墙壁上，但在少女看来，那就是地面。在重力解放的漂浮过程中，利用移动PSV本体或是推动右摇杆可以让少女一定程度决定自己的移动方向。若是想让重力还原，只要按下L键，重力就会在一瞬之间重置。如果此时少女在非常高的地方，那么玩家还可以体会一把急速下落的心跳感（笑）。而且重力控制并不只是用在移动上，战斗中也占有不可或缺的成分。比如有些装甲非常厚的敌兵，普通的攻击对它们不起效果，此时就要暂时解放重力，在浮游状态中不断进行踢腿攻击，然后重置重力，普通的踢腿攻击就会因为失重状态下的数次踢腿形成加速度，使得重置重力后的重力踢腿攻击威力大增，可以直接破坏掉敌兵的装甲。

游戏目前还处于开发中，但是从这些细节已经能够感受到其魅力所在。推荐所有准备购入PSV的玩家，都应该购买这款游戏来体验一番。

隐形妖怪2 阴影空间

inviZimals: Shadow Zone

机种 PSP 发售日 2011年10月25日 类型 TAB





▲需要用到真实卡片与PSP摄像头的怪兽战斗游戏。欧版已于2010年11月12日发售。

Nintendo

■演奏《塞尔达》音乐的交响乐团。

■任天堂本次E3的展馆。

本届E3任天堂的重心主要集中在家用机上，但掌机平台也并不寂寞，为了庆祝“《塞尔达传说》系列”25周年任天堂展开了一些活动，同时公布多款3DS游戏。

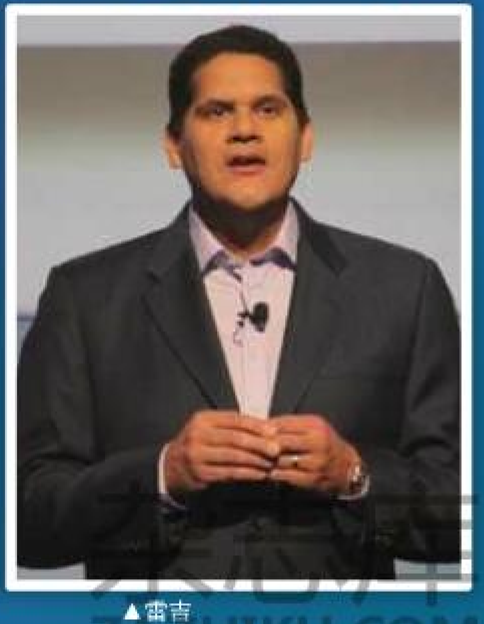
在“《塞尔达传说》系列”熟悉的音乐声中，2011年E3任天堂发布会拉开帷幕，“《马里奥》系列”与“《塞尔达传说》”之父——宫本茂登场，他宣布为了庆祝“《塞尔达传说》系列”25周年，任天堂在各平台均推出了纪念性作品，首先在3DS线上商城将有《塞尔达传说 梦见岛》供玩家下载；6月16日《塞尔达传说 时之笛 3D》将正式发售；9月在NDSi上可以免费下载四人合作游戏《塞尔达传说 四支剑》；圣诞节期间Wii平台的《塞尔达传说 天空之剑》也将发售。

宫本茂和《塞尔达》主要开发人员下台之后，任天堂全球总裁岩田聡上场，阐述了任天堂新一代游戏平台的目标“更深、更广”，他的讲话结束后，现场3面环绕的屏幕播放了一段3D游戏影像集合，逼真立体的视感给大家带来不小震撼。

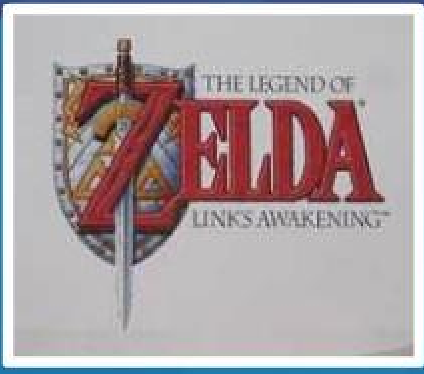
影像结束后任天堂美国地区总裁雷吉登场为大家带来了五款3DS游戏的影像，这里只做简要介绍，具体消息见后面软件方面新闻汇总。首先是《马里奥赛车（暂名）》，从影像中可以看到赛车的部件可以自行设计选择。有水下地图、空中地图等多方面全新的内容。第二款游戏是《星际火狐64 3D》，可使用传统按键操作，或利用陀螺仪系统将整个3DS当作方向盘，同时利用3DS摄像头，能够和朋友达到良好互动。第三款游戏是大家期待已久的《超级马里奥（暂名）》，这将是掌机上第一款3D立体视《马里奥》，整体游戏节奏保持了系列的一贯风格，BOSS可爱，关卡安排巧妙。接下来的影像是《新 光之神话 帕尔蒂娜之镜》，同时对应AR卡片。最后是以路易为主人公的的第一款游戏将在3DS重生——《路易的鬼屋2（暂名）》，游戏风格搞笑有趣，鬼屋中的幽灵都十分可爱。五款游戏介绍结束之后是一段3DS游戏影像合集，可以从中看到例如《俄罗斯方块》、《吃豆人

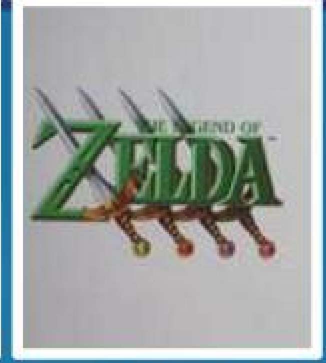


▲岩田聡



▲雷吉







▲多平台的《塞尔达传说》。

与大蜜蜂 次元》等休闲游戏，也有《潜龙谍影 食蛇者 3D》、《生化危机 启示录》等大作游戏。随后雷吉宣布3DS将更新系统，未来将在3DS上提供经典的GB和GBC游戏下载，为了使大家了解下载的便捷性，将提供免费游戏《3D经典系列：越野摩托车》的下载，另外还有《口袋妖怪图鉴3D》将口袋妖怪从虚拟带到现实中来。到此为止3DS部分介绍完毕，下面任天堂公布了一款新的主机——Wii U。






▲来到现实世界的口袋妖怪。

Wii U的硬件参数

预定发售时间	2012年
外形尺寸	高×宽×长 约46×172×268.5（mm）；不计最大突起物。
新型控制器	新控制器搭载6.2英寸16:9触摸屏幕，双滑杆。控制器本体附带电源键、Home键、十字键、A/B/X/Y键、L/R键、ZL/ZR键。内藏加速度感应器、陀螺仪、震动机能、摄像头、麦克风、扬声器、感应元件、触控笔。
其他控制器	Wii用双节棍手柄（含Wii Plus）最大四个同时接入。对应传统手柄、平衡板等全部Wii用控制器及输入设备。
媒体	新主机专用12cm高密度光碟及Wii用传统规格12cm光碟。采用吸入式光驱。
视频输出	对应1080p、1080i、720p、480p、480i。对应HDMI、色差、D端子、S端子、AV等线材。
音频输出	对应AV混合输出端子及HDMI端子Linear PCM、6CH声道输出。
容量	内置闪存，支持SD卡、USB硬盘等扩张存储设备。
CPU	基于IBM Power的多核心处理器。
其他	配有4个USB2.0接口，向下兼容Wii游戏。

Wii U的新型控制器有一个6寸的触屏，很多人或许会觉得Wii U的新型控制器像一个大型掌机，岩田聪在E3上否定了这一点，它不是一款掌上游戏机，虽然它和掌机有一些共通性，但其新控制器上面的画面只能靠Wii U通过无线模式呈现，这意味着不能将其拿到室外去玩。

虽然Wii U并不是一款掌机，但是它独特的游戏性和创新的操作方法给人们留下了很深的印象，雷吉总结道：NDS和Wii曾经改变过游戏的方式，如今3DS和Wii U也正在改变游戏的方式。



▲虽然有很多掌机特性，但依然属于家用机。



▲带有画面的部分只是控制器，图片中显示器右下才是Wii U本体



▶ 改变着游戏方式的任天堂系列家用机、掌机。

软件阵容

虽然新的家用机Wii U才是任天堂本次E3的重头戏，但3DS玩家们的等待也不会是徒劳而终。3DS度过了缺乏大作支撑的空档期，终于即将迎来第一方亲手打造的大作喷发时期。11款3DS游戏与1款NDS游戏，将席卷大家的掌机。另外岩田聪社长称，同时面向Wii U与3DS的游戏《任天堂全明星大乱斗》正在开发中，而且两个平台会有一定的互动。

马里奥赛车（暂名）

光环视频收录 POCKET HALO

Mario Kart

机种 PSV　发售日 未定　类型 RAC

说到《马里奥赛车》，就不得不让人想起以前发售过的知名SFC版与NDS版。为了力挺3DS，任天堂自然是不能将这款作品继续压在箱底了。从E3公开的影像看，本作比起NDS版有了极大的进化。比如车辆能够在空中进行滑行，或是在海底进行潜行。有了空中与海中的道路，本作的赛道环境一下子变得千变万化起来。激烈的联机赛车当然也是不得不提的。本作最大对应8人联机。赛车在3DS独有3D效果下进行激烈的碰撞，相信会给FANS带来熟悉亦新鲜的感觉。





星际火狐64 3D



Starfox64 3D

机种 3DS　发售日 2011年9月11日　类型 STG

从标题上应该就能发现，本作实际上





是1997年任天堂在N64上发售的《星际火狐64》的重制版，除了对应3D立体效果以外，也做了不少适合于3DS平台的调整。比如操作方法除了历来的按键操作以外，也对应重力传感器与陀螺仪传感器，只要倾斜3DS本体，就能轻易移动游戏内的机体。

另外本作对应4人联机游戏。在联机模式中，会有原N64版中不存在的全新武器与道具加入。而这个模式最有意思的地方，在于3DS的内置摄像头会将玩家的脸作为标记标识在屏幕对应的机体上。而机体在被击坠的一刻，该玩家的表情则会被3DS拍摄下来，对战结束时就能在重放中欣赏玩家们被击坠时各种奇异的表情了。

游戏的海外版预定于2011年9月11日发售，而日版将抢先一步于7月14日发售。由于3DS的游戏是锁区的，请先确认好自己的机器版本吧。

光环视频收录 POCKET HALO

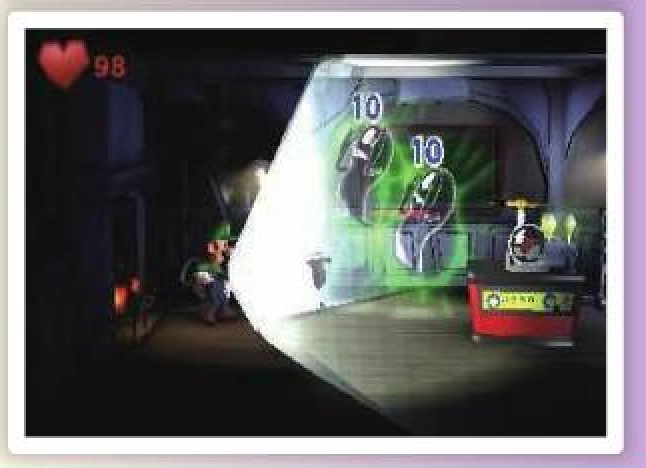
路易的鬼屋2（暂名）

Luigi's Mansion 2

机种 3DS 发售日 预定2012年 类型 ACT

前作是2001年于NGC上发售的ACT，而本作则转战能够彻底发挥3D立体效果的3DS平台。与其他“《马里奥》系列”不同的是，玩家要操作的不再是胖胖的“小红”，而是瘦高瘦高的“小绿”。与前作相同的是，马里奥又失踪了，而胆小的路易不得不再次踏入鬼屋，拿起吸尘器吸收鬼怪，找出哥哥的下落。





关于这款作品，任天堂暂时还没有公开多少详细的情报。不过从宣传影像来看，本作存在复数的冒险鬼屋，玩家可以在3D效果的支持下，尽情享受各式各样风格的鬼屋。日后任天堂将会放出更多的情报，有兴趣的玩家可以开始关注了。

光环视频收录 POCKET HALO

超级马里奥（暂名）

Super Mario

机种 3DS 发售日 预定2011年冬 类型 ACT





毫无疑问，任天堂的真正实力将在这款作品中一览无余。“3D”的马里奥将在纵横无际的空间中进行冒险。利用3DS的滑杆可以自由地转动马里奥所处的3D世界。马里奥本身也追加了不少新的动作，例如全身闪着光撞击敌人的回转攻击。当然以前为大家所熟悉的老动作也全部保留。另外在宣传影像中可以看到，游戏的场景种类繁多且花样新鲜，从钢琴的琴键到飞船的内部应有尽有。登场的敌兵也有全新的种类，比如长着尾巴的栗子球，还有吐出墨水遮住画面的黑色花朵。关卡设计也充满新意，不止以往的2D横向卷轴版面——鸟瞰视角，甚至是45度俯视角都有出现，且关卡中充斥着大量的全新机关。这些新要素一定会给玩家带来崭新的感觉。

新 光之神话 帕尔蒂娜之镜

Kid Icarus：Uprising

机种 3DS 发售日 预定2011年冬 类型 ACT

在2010年的E3展上公布的这款专为3DS开发的作品，在历经1年之后终于公布了海外版的发售时期。游戏的主要内容是天使彼特守护人类，击退前来侵犯的冥府军。作为一款ACT，游戏的爽快感十足，既有辽阔无际的空中战，又有步步为营的地面战，BOSS战也极具迫力，相信可以让玩家大呼过瘾。本届E3的宣传影像中公布了3对3的联机通信对战与利用AR卡片进行角色对战的信息，让玩家们更有理由相信这将是一枚蓄势待发的重磅炸弹。





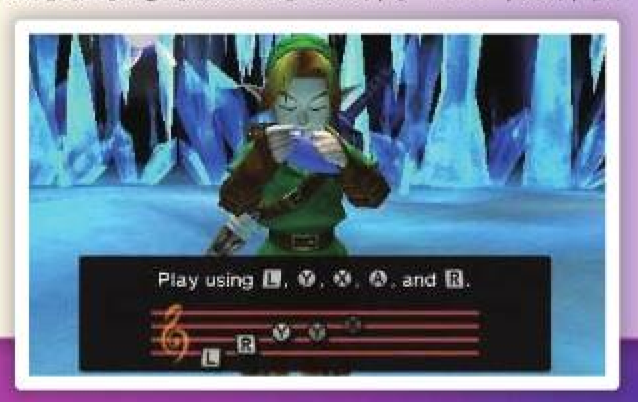
光环视频收录 POCKET HALO

塞尔达传说 时之笛 3D

The Legend of Zelda：Ocarina of Time 3D

机种 3DS 发售日 预定2011年6月19日 类型 A・RPG

相信读者们看到这段话的时候，日版已于6月16日发售，而海外版也将于6月19日发售。这是任天堂本届E3公布的第一方作品中玩家们能够最快玩到的大作。1998年原作在





N64上造成了轰动效应，如今登陆3DS平台的本作，在3D效果的震撼下，林克将跨越时间，拯救海拉尔世界。全新的绘图与全新的要素，相信会给玩家们带来全新的感觉。

光环视频收录 POCKET HALO

纸片马里奥（暂名）

Paper Mario

机种 3DS 发售日 未定 类型 RPG

回归了RPG的《纸片马里奥》，将带给玩惯了ACT版本的玩家不一样的体验。公布的影像中，马里奥带着各式各样的道具吹走、剪破或是踩扁敌人，将“纸片”的特点表现得淋漓尽致。在这个纸片的世界里，相信玩家们的心情也会跟着纸片马里奥一起轻飘飘地动起来吧。







光环视频收录 POCKET HALO

动物之森

Animal Crossing

机种 3DS 发售日 未定 类型 ETC

依旧是大家熟悉的那个动物之森，玩家扮演的村长将在村子里与森林动物融洽地



度过悠闲的每天。从2010年E3展公布以来一直没有多少实质性的消息再次放出，本届E3的影像也只是优美的音乐与熟悉的画面。期待后续情报。

西部旋转侠

The Rolling Western

机种 3DS　发售日 未定　类型 ACT

本作是预计在任天堂eShop中开放下载的作品。别看这只穿山甲打扮得向个帅气的西部牛仔，可它的攻击方式并非是拔出快枪射击，而是将身体蜷成一团，旋转撞击敌人！大家只要想象下SEGA的知名角色索尼克的攻击方式就能了然了。游戏的目的是要从外来的侵略者手中保护好小镇。这只穿山甲的旋转攻击在3D立体效果下，应该能够给玩家们带来相当的震撼感。







图画生命

Picture Lives!

机种 3DS　发售日 未定　类型 ETC

利用涂鸦出来的部件，组装出只属于自己的小可爱（？）然后进行冒险。这也是一款预计在任天堂eShop中开放下载的游戏。任天堂已经公布了这款游戏将对应联机。与好友的小可爱（？）结伴而行，将让这款作品为大家带来欢声笑语。





3D经典系列：越野摩托车

3D Classics：Excitebike

机种 3DS　发售日 2011年6月6日　类型 RAC

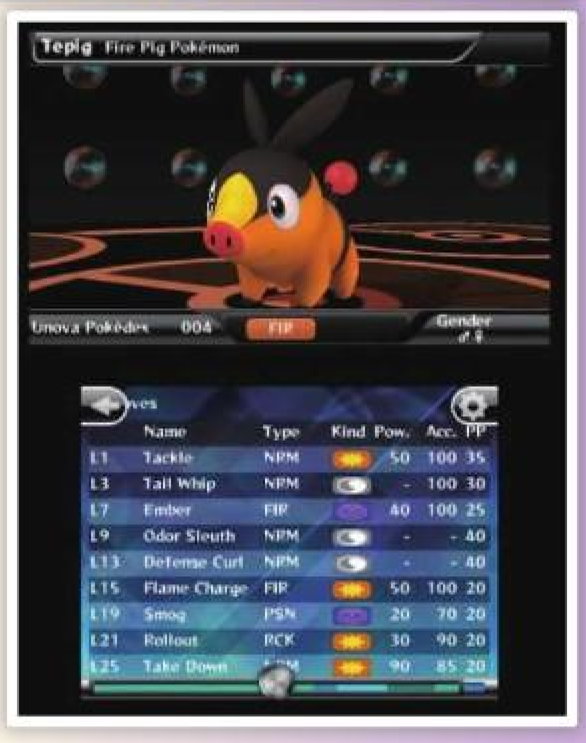


▲►已经可以在任天堂eShop里下载的复古游戏。儿时的记忆是否也随之复苏了呢？

口袋妖怪图鉴 3D

Pokedex 3D

机种 3DS　发售日 2011年6月6日　类型 ETC



▲已经可以在任天堂eShop里免费下载的口袋妖怪图鉴。最大的卖点自然是3D了。

集结！卡比

Kirby Mass Attack

机种 NDS　发售日 预定2011年9月19日　类型 ACT





▲NDS的《卡比》新作也在E3展上露脸。当然是海外版。日版将于2011年8月4日率先发售。

第三方软件厂商 Square Enix



Square Enix今年E3的重心很明显放在家用机平台上。以《最终幻想XIII-2》为首，公布的作品全部横跨PS3与X360平台。掌机方面除了《毁灭英雄》外全都是老料，并没有为掌机玩家带来多少惊喜。希望在今年的TGS展上，Square Enix能够放出一些猛料。

王国之心3D 梦中坠落

Kingdom Hearts 3D [Dream Drop Distance]

机种 3DS　发售日 未定　类型 A・RPG



▲于2010年E3就公布的作品，至今发售日仍未确定。公布的影像中，跳跃场景在3D立体效果下非常具有临场感。

陆行鸟赛车 3D

Chocobo Racing 3D

机种 3DS　发售日 未定　类型 RAC



▲2010年6月公布的作品。《陆行鸟赛车》在PS时代也是非常具有可玩性的赛车游戏。

毁灭英雄

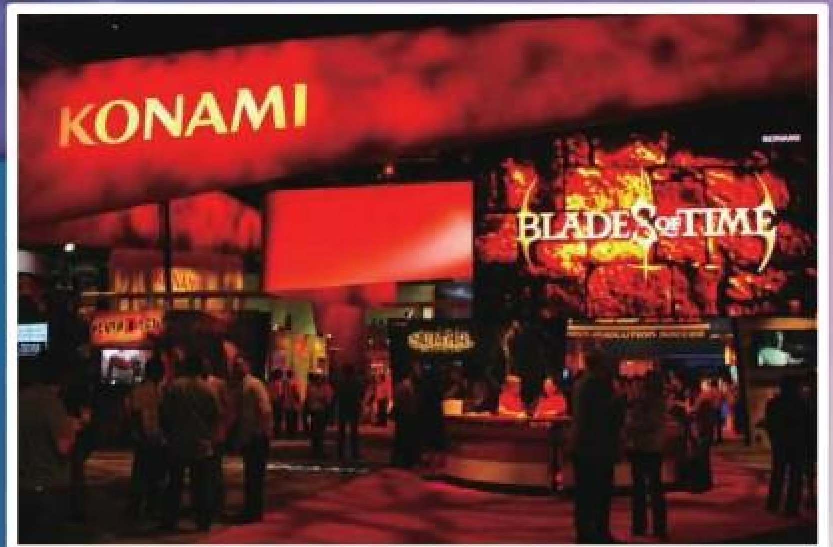
Heroes of Ruin

机种 3DS 发售日 预定2012年 类型 A·RPG



由掌机版《使命召唤》的开发商n-Space制作，Square Enix发行的这款A·RPG充满了粗犷的美式风格。游戏最大支持4人联机，且支持随时加入或退出，这一举动并不会影响到其他玩家。另外最有别于目前掌机联机作品的一点是，由于3DS内置MIC，通过网络进行联机的玩家可以直接进行语聊，随时交换意见。这一点想来会使得投入性大大增强。游戏的进行方式是攻打其他玩家的基地。不知道会不会有单机模式。

第三方软件厂商 Konami



Konami今年也是主打家用机的牌面。除了原创ACT《永生》和“《寂静岭》系列”最新作《寂静岭：暴雨》以外，家用机上跨PS3与X360的作品还有“《MGS》系列”与“《ZOE》系列”的高清合集，当然还有每年必不可少的“《胜利十一人》系列”最新作《2012》。掌机上面向3DS发表的作品除了早已熟悉的《潜龙谍影 食蛇者 3D》以外，还有一款纪念该系列30周年的小品级游戏《青蛙过河3D》。另外Konami还在展会上公布了预计给PSV开发的“《寂静岭》系列”新作《寂静岭：记忆之书（原名：SILENT HILL：Book on Memories）》，可惜现阶段没有关于此游戏的任何详情。



潜龙谍影 食蛇者 3D

METAL GEAR SOLID SNAKE EATER 3D

机种 3DS 发售日 预定2011年冬 类型 ACT



◀确定了大致的发售日。不出意外的话，今年年底我们就能在3DS上看到3DS第一款《MGS》了。游戏中的波比猴换成了任天堂的明星恐龙耀西……

青蛙过河 3D

光环视频收录 POCKET HALO

Frogger 3D

机种 3DS 发售日 预定2011年秋 类型 ACT



▶熟悉而又陌生的青蛙过河。穿梭在城市中，可不比穿梭在森林中来得安全。

洛特雷克博士与忘却的骑士团

Doctor Lautrec and the Forgotten Knights

机种 3DS 发售日 预定2011年9月 类型 AVG



▶风格近似于《雷顿教授》的作品。日版将于7月7日发售。

第三方软件厂商





SEGA在展会上一口气放出了4款3DS游戏与1款PSV游戏。《索尼克》迎来20周年之际，纪念作品是少不了的，而且在3DS平台上应该能让速度感再进一步，给玩家带来新的冲击。《忍 3D》是名作之后，《压缩空间 3D》则是之前颇具口碑的小品级游戏。《奥运会》想必会带来新一轮的休闲游戏联机热。PSV上公布的《VR网球4》，则足够让网球迷们欣喜一番了。

索尼克 世代 青之冒险

ソニック ジェネレ-ションズ 青の冒险

机种 3DS 发售日 预定2011年冬 类型 ACT



▲“《索尼克》系列”在3DS上的最新作，集20周年大成的作品。



忍 3D（暂名）

Shinobi 3D

机种 3DS 发售日 预定2011年秋 类型 ACT

大家熟悉的SEGA知名系列《忍》的最新作即将在3DS上登场。除了2段跳、八双手里剑、忍术等熟悉的动作外，还有专为3DS的特性设计的崭新关卡与全新的动作。期待这个系列能够在3DS上再次焕发生机。

压缩空间 3D

Crush 3D

机种 3DS 发售日 预定2011年9月 类型 PUZ



▲卖点是在2D与3D空间中相互切换，进行解谜并前进。相信在3DS上能有更加直观的表现。

马里奥与索尼克相聚2012伦敦奥运会

Mario & Sonic at the London 2012 Olympic Games

机种 3DS 发售日 未定 类型 SPG



▲任天堂与SEGA两大公司的代表形象又将聚首于伦敦。



VR网球4

Virtua Tennis 4

机种 PSV 发售日 预定2011年 类型 SPG

已于PS3、X360和Wii跨平台发售的"《VR网球》系列"最新作宣布登陆PSV。操作方式除了跟PS3版相同的按键操作外，





还支持触摸屏操作。发球的时候点击画面一下，角色就会将球抛起，再点一下则是决定力度。接球则是看准时机用手指在屏幕上向前滑动就可以回击，击球的方向等同于手指滑动的方向。但是由于角色仍然必须用左摇杆操纵，因此使用这个游戏方式时基本都会变成单手拿起机器，也许不太适合长时间游戏。游戏中的知名球员都是实名登场。另外利用PSV的摄像头，可以照下玩家的脸导入机器中，作为原创选手使用。《VR网球4》将是PSV的首发护航作品。

第三方软件厂商

Bandai Namco Games





一贯多产的NBGI，这次非常意外地没有展出掌机上的动漫改编游戏。取而代之的是《皇牌空战3D》与《铁拳（暂名）》这两款名作出现在了展会上。《吃豆人》与《大蜜蜂》的30周年纪念作也能够勾起老玩家的阵阵思绪，虽说游戏类型有些变化……当然，紧急公布的PSV版《山脊赛车（暂名）》才是最有分量的一击重拳出击，向来都是索尼主机护航游戏的本系列是否能赶上PSV的首发呢？让我们拭目以待。

深渊传说

Tales of Abyss

机种 PSV 发售日 预定2011年秋 类型 RPG



▲"《传说》系列"史上不朽的名作。日版发售日为6月30日，不久即可与大家见面。

铁拳（暂名）

TEKKEN

机种 3DS 发售日 未定 类型 FTG

"《铁拳》系列"现今已经是3D FTG的龙头老大，而本次E3展上，铁拳小组也毫不吝啬地将开发中的最新作平台定为Wii U与3DS。这是在任氏主机上久隔11年的回归（2001年12月发售了GBA平台的《铁拳A》）。最新作是否就是《铁拳7》还有待猜测，上不上PS3与X360也暂且不论。只希望开启3DS的3D效果后，不会无法保持60帧/秒的流畅度，否则3D效果对于如此严谨的FTG来说，就真是沦落为噱头了。



吃豆人聚会 3D

Pac-Man Party 3D

机种 PSV 发售日 预定2011年9月 类型 ETC



◀"《吃豆人》系列"多人同乐的聚会类游戏。

吃豆人与大蜜蜂 次元

PAC-MAN & GALAGA DIMER DEMENSIONS

机种 PSV 发售日 预定2011年7月 类型 ACT





"《吃豆人》系列"30周年+"《大蜜蜂》系列"30周年，于是3DS上就有了这么一款纪念游戏。不过这两款游戏都没有墨守成规，而是极大程度地利用到了3DS的重力传感器与陀螺仪传感器。《吃豆人》变为了2D横版卷轴过关游戏，需要玩家倾斜3DS本体的角度，来使游戏中的场景角度发生变化，让吃豆人能够顺利地前进。《大蜜蜂》则变为了3D座舱式设计游戏，非常类似于3DS本体所带的《脸庞射击》，玩法也如出一辙。日版将抢先于6月23日发售。

皇牌空战3D

Ace Combat 3D

机种 PSV 发售日 预定2011年 类型 STG



▲《皇牌空战》最新作。3D立体效果应该会非常完美地表现出穿梭在街道与峡谷时的震撼感。

触摸！双笔运动

Dual Pen Sports

机种 NDS 发售日 预定2011年6月21日 类型 SPG



▶需要用到两只触控笔的运动类游戏。有点考验两手的协调能力哦。

山脊赛车（暂名）

RIDGE RACER

机种 PSV 发售日 未定 类型 RAC

在2010年的E3展上，NBGI公布了3DS版的《山脊赛车》。今年的E3展上，NBGI又公布了PSV版的《山脊赛车》。该系列追求的是在街道中高速漂移所产生的爽快感，而据闻PSV将会活用该平台的特性，将这一爽快感再次增幅，让玩家在PSV上体验到全新的《山脊赛车》。期待后续的详细情报。



第三方软件厂商 Capcom

Capcom很明显是在E3上大打《生化》牌。PS3与X360上有《生化危机 浣熊市行动》压阵，而3DS上终于有了《生化危机 启示录》的新情报。当然《怪物猎人 携带版 3rd》的HD化也可以说是一记重拳。其中值得注意的是《生化危机 浣熊市行动》是一款强调联机合作的游戏，以Capcom的风格，无责任推测玩家不久后就会在PSV上看到其身影了。





生化危机 启示录

光环视频收录 POCKET HALO

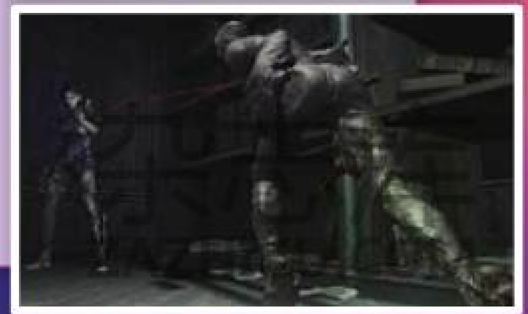
Resident Evil: Revelations

机种 3DS 发售日 预定2012年 类型 A·AVG

本作是“《生化危机》系列”的最新作。时间设定为2005年，即系列第4作与第5作之间。主人公则是大家都非常熟悉的吉尔，与本作中新结成的搭档帕卡·路西阿尼一起前往欧洲海洋上的一艘豪华客船内，寻找克里斯。而此刻正有新的恐怖在等待着他们。由于本作的舞台是在海洋上，宣传影像中有水中移动的画面以及大幅度摇晃的场景。相信这些细节在3D效果下能够发挥得相当出色。

最近的《生化危机》作品，包括日版刚刚发售的《生化危机 佣兵 3D》在内，大都变为了第





三人称越肩视角的射击形式游戏。而本作则有明显的复古倾向：场景视点固定，跨越重重机关前进，能够让玩家重温初代系列的经典恐怖感。开启3D立体效果的话，恐怖感将会倍增，胆小的玩家可要注意了。

生化危机 佣兵 3D

Resident Evil：The Mercenaries 3D

机种 NDS 发售日 预定2011年6月28日 类型 ACT



▲抛弃解谜要素的纯动作游戏。本辑有日版的攻略，欢迎查阅。

洛克人 DASH 3 计划

Mega Man Legends 3：Prototype Version

机种 3DS 发售日 未定 类型 A・RPG

在2010年的E3展上，NBGI公布了3DS版的《山脊赛车》。今年的E3展上，NBGI又公布了PSV版的《山脊赛车》。该系列追求的是在街道中高速漂移所产生的爽快感，而据闻PSV将会活用该平台的特性，将这一爽快感再次增幅，让玩家在PSV上体验到全新的《山脊赛车》。期待后续的详细情报。



■「《洛克人 DASH》系列」的最新作。玩家将迎接前作结尾时失踪的洛克回归。

街头霸王对铁拳

STREET FIGHTER × 铁拳

机种 PSV 发售日 未定 类型 FTG





E3上，Capcom令人意想不到地公布了《街头霸王对铁拳》跨PSV平台的消息，于是这款Capcom与NBGI两家FTG大厂合作，极受瞩目的作品从此也进入了掌机玩家的视野中。《街头霸王》与《铁拳》的人气角色齐聚一堂，展开战斗。游戏使用的是《街头霸王Ⅳ》的引擎，为纯正的2D FTG。目前《街头霸王》侧公布的角色有隆、肯、沙盖特、古烈、阿贝尔、春丽、嘉米；而《铁拳》侧公布的角色有三岛一八、妮娜、豹王、马杜克、花郎、茱莉亚、鲍勃。想看看《铁拳》系角色在2D FTG中会有怎样表现的玩家切不可错过。另外在PS3版与PSV版中，加入了来自《无名英雄》的主角科尔。能够操控雷电的这位硬汉面对众多FTG元老将有着怎样的表现呢？X360的乱入角色也很令人期待。

其他第三方软件





俄罗斯方块

Tetris

厂商 Hudson

机种 3DS 发售日 预定2011年10月 类型 PUZ



▶经典名作登陆3DS。用我们玩家的话来说就是：不解释。

洞窟物语 3D

Cave Story 3D

厂商 NIS America

机种 3DS 发售日 预定2011年8月9日 类型 ACT



▲曾是PC平台大受好评的游戏，包含射击、探索等要素。

车神 变节者

Driver：Renegade

厂商 Ubisoft

机种 3DS 发售日 预定2011年8月30日 类型 RAC



▲在赛车模式中融入火爆的动作与射击元素，硬派的美式游戏。

FIFA足球12

FIFA Soccer 12

厂商 EA Sports

机种 3DS 发售日 预定2011年秋 类型 SPG



▲EA年度大作登陆3DS。

苍翼默示录 连续变换Ⅱ 强化版（暂名）

BLAZBLUE CONTINUUM SHIFT II PLUS

厂商 Arc System Works

机种 PSV 发售日 未定 类型 FTG





该系列登陆PSP没有多久，就在E3上宣布了其强化版本，平台选择为PSV。根据开发者的说法，该版本为《苍翼默示录 连续变换 II》加入大量新要素的版本。现阶段并没有任何具体的新情报放出，特别是用到了哪些PSV的独有功能还不明确。但比起“利用独有的功能操作”，该作似乎更加重视“在掌机上享受到高清画面的游戏”这个方面。能够在掌机上随时练习的同时，欣赏到2D FTG中数一数二的高清精美画面，对于FANS来说实在是头顶青天的好消息。据说该作将有可能是PSV的首发游戏。



龙之王冠

Dragon's Crown

厂商 Vanilla Ware

机种 PSV 发售日 预定2012年春 类型 A·RPG





Vanilla Ware出品的游戏，均以精细美妙绝伦的2D画面著称。这款全新的《龙之王冠》也不例外。在公开的影像中，游戏方式为组队横版过关，最大支持4人组队，且公布了6名形象丰富的职业，分别是战士、亚马逊女战士、魔法师、妖术师、矮人与妖精。公布的职业中没有负责治愈的角色，是走90年代的硬派街机游戏路线，还是另有职业尚未完全公布，就要等待日后的详细情报了。本作同时公布了PS3和PSV两个版本，且互有联动，角色亦需要进行长期培养。相信是日后值得期待的作品。



真·三国无双（暂名）

Dynasty Warriors

厂商 Koei Tecmo Games

机种 PSV 发售日 预定2011年 类型 ACT





这款面向PSV开发的《无双》最新作，除了画面直追高清家用机的《无双》外，还充分利用到了触摸屏、背面触控板、六轴动态感应系统等PSV的各种独特功能。例如在战斗中突然出现奇袭时，需要移动PSV将前来奇袭的敌人锁进窗口，然后点击屏幕上的敌人，才能将其击退。新必杀技“神速乱舞”则是利用无双槽发动的范围型必杀技，根据武将的区别，会将操作分为点击、滑动与背面点击等。演示影像中赵云的“神速乱舞”就是需要不断点击背面触控板来攻击画面上相应位置的敌人。“神速乱舞”的高连击数用来累积新要素“破坏槽”非常好用——随着连技数上升的“破坏槽”，蓄满

之后可以发动威力远远超越“无双乱舞”的超强力范围攻击。另外还有第一人称越肩视点的单挑画面，同样大量运用到PSV的独特操作。本作预定于2011年发售，想来应该会是PSV的首发软件。



忍道2 忍者传说（暂名）

SHINOBIDO 2：Tales of the Ninja

厂商 Spike

机种 PSV 发售日 未定 类型 ACT

Spike在E3展上展出了“《忍道》系列”的最新作《SHINOBIDO 2：Tales of the Ninja》的试玩版。由于日文标题未定，因此翻译过来的《忍道2 忍者传说》只是暂名。这款游戏是化身为忍者，潜入暗中进行暗杀行动的动作游戏，比较类似于知名的“《天诛》系列”——不仅可以在地上移动，使用钩爪也可以攀爬至墙壁、屋顶等地；靠近敌人时会有警戒图标出现；从死角攻击敌人可以一击必杀等要素满载。



点击PSV的背部触控板，可以进入第一人称瞄准模式，直接在背部触控板上进行瞄准，然后发射各种飞行道具。除此之外的利用PSV独特功能的要素还有很多，但目前尚未放出进一步情报。



尾声

对于掌机玩家来说，索尼公布的PSV无疑是本届E3的最大亮点。强大的机能加上低廉的价格，赚足了玩家的欢呼声。SCE也不遗余力力挺PSV，相信他们不会再犯下PSP初期的战略性错误。任天堂的Wii U手柄虽然看起来很像掌机，但毕竟不是掌机。掌机玩家们关注的侧重点应该是其倾巢而出的3DS第一方大作，尤其是马里奥大叔的相关游戏，将会给FANS带来无尽的欢乐。PSV毕竟是新生事物，广大第三方暂时还没有大动作。不过在SCE的倾力扶持下，本届E3看到如此多的第一方作品，如果能够给第三方注入信心，相信9月TGS，将会是一场PSV的游戏盛宴。

文 雷伊

掌机情报站

NEWS STATION

硬件 HAROWARE

PSP全球销量突破7000万大关





6月7日，SCE宣布截止到2011年4月27日，旗下人气掌机PSP在全球范围内的累计销量已经达到了7000万台。在此期间内，PSP相关的UMD版游戏软件在全球共发售了3200余款，累计销量超过了2亿9800万套。

PSP是PlayStation家族的第一台掌机，于2004年12月12日在日本首发，以当时作为掌机来说惊艳的机能以及出色的游戏体验获得了大量玩家的支持，并于2005年3月在北美地区、同年5月在亚洲地区、同年9月在欧洲地区依次发售，将市场扩展到全世界。自推出之后，SCE通过系统版本更新、硬件规格改良等方式，不断为玩家们充实和改善PSP的功能与体验。2007年9月，SCE在全球推出了在旧型号PSP-1000系列的基础上实现了轻薄化的PSP-2000系列；2008年10月，采用更高画质液晶、内置了麦克风的PSP-3000系列发售；2009年10月，废弃了UMD槽采用完全数字下载的方式来获取游戏的PSP go发售。它们的发售进一步加强了PSP家族在全球的影响力。2008年10月，SCE为PSP添加了可以像PS3一样直接接入PlayStation Network（PSN）在PS Store进行购物的功能，为PSP用户提供了丰富的游戏、影片、漫画的下载服务。目前在PS Store中提供的下载专用游戏、初代经典PS游戏、UMD版PSP游戏的PSN数字下载版游戏总数在全球已经超过了2180种，资源非常丰富。

事件 EVENT

任天堂北美官网遭黑客入侵，有惊无险



6月6日，任天堂宣布由本社美国法人运营的官方网站在数周前遭受了非法入侵，具体遭到入侵的是为顾客们提供服务的任天堂俱乐部（Club Nintendo）。尽管用户的个人情报没有遭到窃取，但是根据报道显示，服务器的设定档案等平时外部无法获取的情报证实已被非法获取。

为此有媒体向任天堂确认了此事，得到的回答是："保护客户的个人情报，对于任天堂来说是最大的优先事项，我们一直都在检查情报安全措施。这次的事件是与服务器的环境设定相关的问题，早在数周之前我们就对此进行了调查并已经处理完毕。在该服务器上并未保存客户的任何情报。"

5月30日 Atlus宣布，PSP版《梦幻骑士Ⅳ》的标准游戏名称将从原本的《梦幻骑士Ⅳ 超载》（グローランサーⅣ オーバーロード），改为《梦幻骑士Ⅳ 超荷再装填》（グローランサーⅣ オーバーリローデッド）。厂商表示，之所以改名是因为游戏中真的加入了很多新要素，因此可以当作一款新作来玩，厂商想更明确地带给玩家这样的感觉。本作将于今年8月18日发售，价格为6279日元，单从售价来看的确是比一般的原创新作都贵了。



3DS将推新色，“闪光红”配色主机7月登场







6月9日，任天堂在日本官方网站发布公告，宣布了3DS将推出新配色方案主机的消息，这也是3DS自今年2月份在日本首发以来第一次追加新的颜色。这款新配色的3DS主机名为“闪光红”（Flare Red），采用红黑配色，关于其造型相信玩家们不会陌生，因为早在去年的E3大展上它就首次亮相并获得了玩家们的关注。“闪光红”3DS将于今年7月14日在日本地区推出，售价为25000日元，加上首发的水蓝、宇宙黑，届时3DS将共有三种配色方案供玩家选择。7月14日也是3DS大作《星际火狐64 3D》的发售日，相信在新款主机和大作的刺激下，3DS的表现将有所改观。

自从今年2月推出以来，3DS在市场上就一直呈现出低迷的态势，在日本惨遭参与上一次掌机大战角逐的PSP打压，在欧美地区也由于缺乏强力软件的支持而乏人问津。但是随着6月中旬《塞尔达传说 时之笛 3D》这款真正意义上的大作的推出，以及6月30日《深渊传说》、7月14日《星际火狐64 3D》的问世，可以预见3DS目前的颓势将会有所好转。而任天堂本社也将在年内陆续推出《新・光之神话 帕尔蒂娜之镜》、“《超级马里奥》系列”新作、《马里奥赛车》系列”新作，再加上增加本体的新配色方案以及第三方游戏厂商的支持，任天堂希望能够让3DS真正普及起来。

在宣布3DS推出新颜色主机消息的同时，任天堂还宣布将于6月23日起在日本地区推出新的Wii超值套装，这个套装中除了将包括原本Wii主机的标准配置之外，还将再附送一个内置了Wii MotionPlus的“Wii遥控器Plus”（这样等于一个套装中就包含了两个遥控器）、以及《Wii Sports Resort》完整版游戏一张，售价则维持原来的20000日元不变，可以说是变相大幅降价，此举无疑是想挽回进入2011年后Wii在日本的萎靡之势。

6月2日

Koei Tecmo Games宣布《信长之野望・苍天录 威力加强版》（信長の野望・蒼天録 with パワーアップキット）将推出PSP版的消息。本作移植自2003年12月发售于PS2平台的同名历史战略游戏，是PSP平台的“《信长》系列”中首部能够使用大名麾下的武将进行游戏的作品，细致地描写了战国时代的派阀争斗、内通、倒戈等权力斗争。游戏中丰富的可编辑内容也令核心玩家们感到振奋。本作将于今年8月4日发售，售价为6090日元。



6月2日

Koei Tecmo Games宣布，今年3月份在PS3平台大受欢迎的“《真・三国无双》系列”第六部正统作品《真・三国无双6》将移植PSP平台。游戏将在原作基础上，追加PSP版特有的新要素，除了通过Adhoc通信实现两人协力攻关和4人联机对战之外，玩家还能选择自己喜欢的武将进行剧情模式，追加更多可玩要素。另外，游戏也存在与PS3版的联动要素，只要玩家插入带有PS3版《真・三国无双6》存档的记忆棒开始游戏，就可以在一开始就使用所有的武将。游戏将于今年8月25日发售，含税价格为5800日元。目前厂商还未公开游戏的截图，因此无法判断游戏在画面上究竟相比原版缩水了多少。



软件 SOFTWARE

《口袋妖怪立体图鉴BW》免费提供



Pokemon宣布，将于今年6月17日起，在3DS刚刚上线的在线购物商店Nintendo eShop中提供3DS下载专用软件《口袋妖怪立体图鉴BW》（ポケモン立体图鉴BW）下载，该软件为完全免费。这对于持有3DS又喜欢《口袋妖怪》的玩家来说，无疑是个好消息。



在《口袋妖怪立体图鉴BW》中，收录了在系列最新作《口袋妖怪 黑・白》中登场的各种新怪物，玩家可以调查它们的相关情报，360度全方位地用立体的视觉效果观察它们。该图鉴中最初仅提供了16只怪物的资料，今后玩家可以通过3DS的“无意识通信”（いつの间に通信）功能、通过无线通信与朋友交换、使用AR机能等多种途径来增加图鉴中收录的口袋妖怪种类。





软件 SOFTWARE

Digital Arts为3DS用户免费提供网页过滤服务

6月7日，3DS在日本地区进行了大规模的系统更新。更新之后，不仅网上购物商店Nintendo eShop开张，而且3DS也支持利用浏览器上网浏览页面了。同日，日本情报安全机构Digital Arts向3DS提供的网页过滤服务“i-Filter for Nintendo 3DS”也即正式展开。对于那些用3DS来浏览网页的用户来说，i-Filter可以帮助他们过滤那些存在安全隐患的网页，创造一个安全稳定的网络环境，并且这项服务是完全免费的。玩家只要向保存在浏览器收藏夹内的“i-Filter for Nintendo 3DS”提出申请，就可以使用这项网络过滤服务。

作为日本著名的情报安全机构，Digital Arts曾为NDS、PSP、Wii、PS3等主机提供同样的网页过滤服务，有效地过滤了色情、暴力、自杀网页，为用户提供了安全便捷的网络环境，但是这些服务都是需要收取费用的，此次针对3DS完全免费，对于3DS用户来说是个很好的消息。尤其是对于3DS这样低龄玩家存在很大比重的掌机，有了这项有害网页过滤功能，家长在将3DS交给孩子时也就更放心了。

6月2日

MMV宣布3DS平台原创动作游戏《闪乱少女 少女们的真影》（闪乱カグラ 少女达の真影）的发售日为今年9月22日，售价为5980日元。游戏中的主要角色都是性感的美少女，而游戏的声音阵容也堪称豪华。游戏的先行购入特典是一个名为“少女们的秘密档案”的画册、OST・Drama CD同捆套装，内容非常丰富，其中Drama CD部分由豪华的声优阵容演绎著名剧本作家北岛行德撰写的原创故事，收藏性非常高。



6月2日

Capcom宣布，原定于今年8月25日发售的PSP游戏《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》将提前至8月10日发售，UMD版售价为3990日元。除了UMD版外，厂商还首次宣布游戏的PSN下载版也将在同日推出，售价为3600日元。首批购买游戏者将获得游戏特制的PSP用主题的下载码一个。有消息指出，本作之所以将发售日提前是为了避免和PS3平台的《怪物猎人携带版 3rd 高清版》撞车，因为后者的准确发售日期也是8月25日。





跨公司合作，《太鼓之达人 携带版DX》携手SEGA

《太鼓之达人》的新作与PSP平台阔别了差不多5年，因此将于今年7月14日发售的《太鼓之达人 携带版DX》非常受玩家的瞩目，而前作虽然首发销量平平，却因为过硬的素质成为长卖之作，最终获得了超过20万套的销量，相信这也是NBGI重新重视该品牌在PSP平台发展的原因。

近日，NBGI宣布本作将与日本另外一家大型第三方游戏厂商展开跨公司合作，SEGA方面将为本作提供乐曲支持，而首批公开的曲目一共有三首，相信如果是铁杆玩家对它们一定不会陌生。这三首曲目分别是：来自PS3平台大作《如龙 终焉》的《MachineGun Kiss》、来自同为音乐游戏的《初音未来 女歌手计划 2nd》的《初音ミクの激唱》、来自经典赛车游戏《Out Run》中的《MAGICAL SOUND SHOWER》。从刚刚发售的大作《如龙 终焉》，到怀旧的《OutRun》，这次收录的曲目可谓照顾到了不少层面的用户。而来自《OutRun》中的《MAGICAL SOUND SHOWER》，更是玩家们在《太鼓之达人》官网投票选出的游戏类怀旧歌曲第2名，可见NBGI在制作游戏时确实参考了玩家们的意愿。





从《潜龙谍影》与《怪物猎人 携带版》的合作，到《街头霸王×铁拳》，再到这款《太鼓之达人 携带版DX》，不同游戏厂商突破公司的界限展开的合作正在变成一种趋势，而这对于大部分玩家来说，显然是一个福音。

6月2日

SEGA宣布，预计今年冬季发售的“《索尼克》系列”诞生20周年的纪念作品《索尼克 世纪》将在原本的PS3、Xbox360基础上，也推出3DS版本。游戏名称也已经正式确定，其中PS3/Xbox 360版名为《索尼克 世纪 白之时空》（ソニック ジェネレ-ションズ 白の时空）、3DS版名为《索尼克 世纪 青之冒险》（ソニック ジェネレ-ションズ 青の冒险）。两个版本会在游戏内容上有所差异，包括收录关卡、游戏要素等，带给玩家们不同的游戏体验。



6月2日

制作了《VR战士》、《莎木》等知名大作的著名制作人铃木裕担任Premium Agency的游戏开发顾问。加盟Premium Agency后，铃木裕将负责加强游戏开发、以及次世代主机和智能手机对应应用的开发强化事项。从Premium Agency社长山路和纪的发言来看，铃木裕还将负责对应Xbox 360的体感装置Kinect的格斗游戏开发，并将其制作成世界级的知名作品。而山路社长也希望铃木裕能够凭借自己在游戏界多年的丰富工作经验，帮助公司培养出新一代的优秀游戏开发人员。



6月9日

Pokemon首次宣布了对应3DS平台的第一款真正意义上的《口袋妖怪》游戏作品。这款作品名为《超级口袋妖怪大乱斗》（ス-パ-ポケモンスクランブル），将于今年7月28日发售，售价为4800日元，支持本地游戏和邂逅通信。《超级口袋妖怪大乱斗》是一款动作游戏，在游戏中玩家要操作玩具化的口袋妖怪们，参与到众多口袋妖怪们的乱斗中去并获得胜利。据悉，游戏将支持3DS的立体显像功能，为玩家们提供充满动感的立体化战斗。







真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

血海

PS Vita在本届E3全面披露，索尼显然吸取了当年PSP公开硬件价格那段“空白的XX分钟”著名业界逸话的经验教训（注：2004年由于任天堂突然调低了NDS预定售价，导致索尼的发布会开始前出现了长达十多分钟的意外冷场），断然将具备现时最强数码娱乐终端硬件规格的PSV首发价格锁定在3DS相同的价格带，确实换来了广大消费者和第三方的积极响应。曾经信誓旦旦要合理定位硬件配置确保不亏本的索尼在事后也发表官方公告宣称PSV将亏本销售，初步预计三年后才能硬件获利。现实已经充分证明，索尼此番对于PSP后继主机的定价确实足够厚道，然而其市场策略是否正确则有待时间充分检验！

算上苹果的话，索尼在现时硬件四大厂商里绝对算不上有钱的主，上财年还刚刚狠亏了数十亿美元，此番下血本力推PSV的举动实在给人背水列阵的感觉，传统携带游戏市场自此陷入了你死我活的血色海洋，未来数年将是两家日本产业巨头的体力消耗拉锯战。

分析一下现在携带娱乐市场的格局，我们也不难理解索尼的市场战略。PSV实际上具备了许多苹果iOS系列产品高价厚利路线的硬件商品元素，然而时下的苹果确实已经强大到了任何一家一姓都难以独力对抗的程度，因此在市场的两端，索尼毫不犹豫地（无可奈何地）选择了相对弱小的任天堂，高贵的PSV居然屈身与数码玩具争夺市场份额，显然并非厂商真心所愿。249.99美元的定价其实已经向外界发布了两个强烈的市场信号。首先参考了任天堂3DS的首发成绩，充分证明了青少年核心消费者目前对于传统携带游戏主机硬件定价的天花板就是250美元，向上突破必然会严重影响销售成绩，索尼或许以为上世代的携带硬件胜负点在于任天堂对于NDS制订了成功的低价倾销战略，因此采取了贴身肉搏战术迫使竞争对手调整售价陷入成本竞争的泥沼。许多人从PSP目前在日本本土的局部优势得出了错误的市场判断，似乎索尼目前在携带游戏市场具备了前所未有的影响，事实显然并非如此。撇开异数的苹果不谈，索尼较之任天堂在上世代规格战争爆发前的实力对比也完全呈现此消彼长态势。当初的索尼乃是毫无争议的业界霸主，大有号令天下莫有不从之势，屡战屡败的任天堂则呈末路狂奔之态。如今江山早已易主，六年来任天堂的品牌影响早已非昔日吴下阿蒙，即便其可支配现金流也超出当初一倍有余，达到了惊人的167亿美元（2011年度最新数据），索尼企图复制当年打垮世嘉的体力消耗战，胜果几乎毫无成算可言。

价格战通常是弱势品牌惯用的市场竞争手段，硬件亏本赚吆喝的PSV确实让许多人对3DS产生了价格过于昂贵的感觉，然而任天堂并没有因此而惊慌失措，其最有力的回应手段还是出色的第一方软件。先时笔者在游戏网站观看了PSV和3DS的新作游戏视频，比较之下确实感觉PSV的图像表现能力明显领先一筹。然而通过3DS eShop下载了全新E3游戏视频后，看法却再次发生了一百八十度转变，充分展示3D效果的3DS游戏产生了惊人的视觉冲击，《路易的鬼屋2》等新作的优异水准证明了任天堂对于3D效果的创作力呈现渐入佳境之势，其带给玩家的全新体验价值远胜于家用平台缩水HD化的《未知海域 黄金深渊》之流。目前任天堂最为头痛的市场宣传症结在于，并没有最有效的手段让广大消费者切身体会到3D效果对于游戏图像表现方式革命性的进化意义，惟有期待传统看家大作热卖引发的口耳相传效应来引爆市场。

距离年末PSV正式发售日期尚有不足半年时间，未来数月间3DS的销售状况将对未来市场竞争的胜负起到决定作用，3DS至少应该在年末商战来临之前顺利跨越全球销量突破千万台这个关键门槛才能确保必胜之势。对于传统游戏产业来说，产能突破千万并非仅只象征意义，通常预示顺利收回前期投资成本进入收益良性循环的上升轨道，同时也是许多大手第三方厂商考量正式投入有力大作的心理杠杆。约五个月时间内在全球售出500万台主机，对于上世代连创销售神话的任天堂来说本非难事，然而目前3DS不温不火的现状，确实让许多人的信心产生严重动摇。

游人望远镜



栏目主持
酷洛洛

适逢E3大展，本辑“游人望远镜”当然是主要集中在E3展上的各位制作人，《新 光之神话》制作人樱井政博还将为大家亲身介绍游戏的特色系统，关注本作的同学们不要错过哦。

制作人亲身解说《新光之神话》的『AR纸娃娃』要素



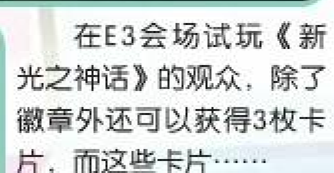
樱井政博

著名游戏制作人，代表作有“《星之卡比》系列”、“《任天堂全明星大乱斗》系列”，目前制作3DS《新 光之神话 帕尔蒂娜之镜》



飞机窗外的景观，虽然自己已经不是小孩子了，但感觉天空的云就像可以吃的一样，看着每次都不同的天空，真的百看不厌。

6月7日



在E3会场观众可以获得各款游戏的徽章，不知道大家喜欢哪一款呢？



在E3会场试玩《新光之神话》的观众，除了徽章外还可以获得3枚卡片，而这些卡片……



可以在3DS上召唤哦，在日本这名为“AR纸娃娃”，在《新 光之神话》的AR摄像头模式中可以出现，而目前E3上赠送的卡片将会作为正式的商品推出。

像这样把两张卡对



在一起，然后按3DS上的A键……

就能展开战斗了！卡片的角色

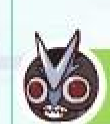


能力分攻击力、耐久力和速度（攻击间隔）三种，两卡片的角色不断展开攻击，以决出胜负。



这些AR纸娃娃将随书籍方式附送，目前正策划各种的推出方式，还在讨论中，敬请期待。目前送出的有三种，在E3会场展示的共8种，而我手上拿着的共有20种。

6月8日



这AR卡片要素确实不错，不过[illegible]期待什么时候《游戏王》也能这样玩……



高桥名人

原Hudson职员，日本游戏界的明星，曾创下每秒按键16连发的惊人记录。



我高桥利幸（高桥名人原名），于本日正式从就职28年零9个月的Hudson离职，一路以来感谢大家。今后我还将继续为游戏业界的发展努力尽微薄之力，今后还请大家多多指教。

5月31日



从本日起，我将从新公司“GaCha Communications”迎来新开始。电视游戏如今已成为一种娱乐文化，遗憾目前正失去朝气。而我至今也受到业界不少关照，今后我将会跨越厂商的垣艮继续以各种形式活跃于游戏业界中，还请大家多多支持。

6月1日



祝高桥名人今后在新公司一帆风顺。

小岛秀夫谈《战地3》与《现代战争》



小岛秀夫

Konami副社长
“《潜龙谍影》系列”监督

《战地3》的战车战CG真爽，我觉得这是近5年来效果最棒的游戏CG了！Dice（EA旗下工作室）真厉害！如果说《使命召唤 现代战争3》是好莱坞风格的动作片，那《战地3》则是纪录片。在《COD》以及《未知海域》这种电影风格游戏获得好评，并成为主流的今天。《战地3》那份坚忍让人眼前一亮。

6月8日





虽然说《战地3》是家用机，但这里也提一下：《战地3》已获得10项E3媒体最佳奖，成为本次E3的最大赢家。

《街霸》制作人E3游记



小野义德

“《街头霸王》系列”制作人，目前正制作《街霸×铁拳》



不知道大家觉得《街霸×铁拳》如何呢？PSV版已经正式发表了，另外PSV版和PS3版还将会有连动计划，请各位期待吧！

6月7日



哎哟，发现《铁拳》制作人原田！

6月8日

我出席了SCE在E3第二次的媒体见面会，在现场我给大家介绍有关《街霸×铁拳》的PSV版（笑）。



6月10日

感谢来到E3观看《街霸×铁拳》的各位观众，我们明年见！

6月10日





看E3现场直播的时候，还真没想到索尼会同时推出PSV平台，[illegible]同学要在[illegible]了

掌机销量榜TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

《海贼王》不愧是日本国民漫画，这次的3DS版虽然只是Wii上两作的移植，但推出3天即卖出将近8万套，夺得本次软件销量的冠军。PSP的《秋叶原之旅》是一款“捏他向”游戏，且服务性镜头充足，两周销量也算可圈可点。硬件方面，《海贼王 无限航路SP》对3DS的促销效果并不算明显，本周依然是以PSP的领先而结束。

软件销量（日本） 2011年5月23日～5月29日

1 海贼王 无限航路SP

ワンピース アンリミテッドクルーズSP

■NBGI■A・AVG■2011年5月26日■6090日元

NEW 本周销量 7万6578套 累计销量 7万6578套 3DS

Wii版两作的合集，是一款冒险要素丰富的动作类AVG。玩家可以操作草帽海贼团的9名角色在伟大的航路上展开冒险，收集要素异常丰富，很具耐玩性。不过由于3DS发售初期软件缺乏，购买本作的许多用户早已购入了3DS主机本体，因此将近8万套的销量也没有对硬件销量产生明显促进，非常可惜。

2 秋叶原之旅

AKIBA'S TRIP

■Acquire■A・AVG■2011年5月19日■5670日元

NEW 本周销量 1万6059套 累计销量 6万7524套 PSP



以真实秋叶原和脱衣为噱头的本作想必早就吸引了不少阿宅的目光了，虽说游戏有着这样那样的缺点，但脱衣时的爽快感还是很好地表现出来了。由于是以真实的秋叶原为舞台，游戏中不少宅、腐向店面都有出现，对于没机会到秋叶原去的国内的阿宅来说，也算是难得的奔波于秋叶原街头的体验了。

3 财宝逸闻 机械遗产

トレジャーリポート 机械じかけの遗产

■NBGI■AVG■2011年5月26日■5040日元

NEW 本周销量 1万4998套 累计销量 1万4998套 NDS

4 勇者斗恶龙 怪兽统领者2 专业版

ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2プロフェッショナル

■Square Enix■RPG■2011年3月31日■4440日元

↓ 本周销量 1万3946套 累计销量 4万32594套 NDS

5 啪嗒砰3

パタポン3

■SCEJ■A・RPG■2011年4月28日■4980日元

↓ 本周销量 8340套 累计销量 9万9852套 PSP

6 预备出阵！恋战

いざ出阵！恋战

■Quinrose■AVG■2011年5月26日■5985日元

NEW 本周销量 7996套 累计销量 7996套 PSP

7 职业野球魂2011

プロ野球スピリッツ2011

■Konami■SPG■2011年4月14日■5980日元

↓ 本周销量 7641套 累计销量 16万5223套 PSP

8 秋之回忆 誓约的记忆

メモリーズオフ ゆびきりの记忆

■5pb.■AVG■2011年5月26日■6090日元

NEW 本周销量 6417套 累计销量 6417套 PSP

9 死或生 次元

デッド オア アライブ ディメンションズ

■Koei Tecmo Games■FTG■2011年5月19日■6090日元

NEW 本周销量 6035套 累计销量 3万6632套 3DS

10 战斗与收服 口袋妖怪打字DS

バトル＆ゲット！ポケモンタイピングDS

■Nintendo■ACT■2011年4月21日■5800日元

NEW 本周销量 4921套 累计销量 9万6964套 NDS

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2011年5月23日～5月29日

机种	周间销量	2011年销量
3DS	2万5096台	103万3333台
NDSi	6069台	54万2426台
PSP	3万4009台	95万664台
NDSL	320台	2万4152台
PSP go	244台	1万8581台

3DS累计销量：103万3333台

NDS+NDSL+NDSi累计销量：3271万796台

PSP+PSP go累计销量：1724万6176台



GOLDEN EYE CROSSREVIEW



本次的评分对象为2款3DS、2款PSP和1款NDS游戏。大卖的《海贼王 无限航路SP》由于存在掉帧问题，遗憾地没能进入“热血推荐”之列；《生化危机 佣兵3D》尽管只是家用机版的简化移植，但从自身内容到移植素质都获得一致的赞许。NDS版《财宝逸闻》在内容上略显单薄，加之是一款模仿类的作品，也只获得了较为中等的评价。

栏目主持：胧月

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

海贼王 无限航路SP



3DS

Wii版两款《海贼王 无限航路》的合集移植，玩家可以以立体的视野来体验路飞一行的壮大冒险。游戏追加了全新章节，丰富的要素足以让玩家投入50小时以上。



内容厚道丰富，附加的马林梵多模式的素质出人意料地高，除了热血紧凑的主线外，通过挖掘、钓鱼、捉虫等方式获得素材也充满乐趣。角色技能相当个性化，不但让玩家有很高的培养成就感，使用起来也各有特色。缺陷是游戏的帧数极其不稳定，特别是同屏角色一多，动作卡得几如播幻灯片。收集要素可谓双刃剑，用搜集素材来触发BOSS战的做法些许影响了游戏的流畅度，BOSS战视角也没有在Wii版的基础上作出改进，很多时候无法把握敌我双方的位置。只能存一个档的做法则是纯粹的商业操作，对玩家只会造成不便。 **8**



总分 23

流畅度	★★★☆☆
忠实原作	★★★★★
耐玩度	★★★★★

胧月 虽然借助了原作名气，但素质优良。移植后的操作还算顺手，能够自由设定键位。不过游戏的画面没有想象得好，晕3D+晕掉帧的玩家会比较受苦。 **7**



阿鲁 冒险模式内容相当丰富，新模式也很好地再现了原作中的各种名场面，让人感动得泪流满面。但游戏的视角转换太不给力，比较影响游戏时的心情。 **8**

■ワンピース アンリミテッドクルーズSP■卡片■NBGI■A・AVG■2011年5月26日■1人■无对应周边

生化危机 佣兵3D



热血推荐

3DS

本作以《生化危机5》中的“佣兵模式”为基础，通过任务制的形式展现并引入了技能系统。玩家需要操控8名角色向30个任务逐一发起挑战。



佣兵模式的耐玩度和研究价值毋庸置疑，本次新引入的技能装备和武器更换系统可以避免体术较弱的角色乏人问津，玩家可以根据角色的特性以及关卡的要点自由搭配技能和武器，技能升到3级后的追加效果也颇为出彩。游戏的难度随着各级别任务的开启逐步提升，新手玩家能够通过教学关卡慢慢了解系统并磨练技术。发售前受到质疑的同屏人数在实际游戏时完全不是问题，虽然敌人在远处的行动有明显跳帧，但是靠近后的动作十分流畅，敌人不断涌来时的难度和刺激感比起家用机版有过之而无不及。 **9**

总分 25

创新度	★★★★☆
难度	★★★★★
耐玩度	★★★★★

酷洛洛 将家用机版的模式独立出来，利用下屏幕直接更换武器的设计非常方便，也算是从分利用双屏幕的特性。要获得SS评价十分考验玩家的操作，极具挑战性。 **8**



乌冬 移植后操作得到一定优化，“Gun、Gun、Gun”的还原度极高，就是帧数和敌人AI有所降低。另外3D显示对画面的提高效果不大，反而还影响瞄准。 **8**

■BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D■卡片■Capcom■ACT■2011年6月2日■1～2人■无对应周边

冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮



PSP

极具复古风格的系列RPG新作，为了消灭魔王以结束乱世，玩家要培养一个个强大的角色，带领队伍在迷宫中冒险并击败隐藏在各处的怪物。

香东知 本作无论在画风、系统、操作等方面都非常复古，虽然还原了早期RPG的风格，但是一些明显很不合理、有很大改进余地的设定也被保留了下来，并没有“取其精华、去其糟粕”的进步思想。游戏的系统很有深度，各种职业、技能可以搭配出很多玩法，但是游戏中的提示很少，很多东西都需要玩家去摸索。另外一个让人头疼的问题是随机事件的影响很大，而且一旦发生就无可挽回而且很可能会造成角色抹消等严重后果，只能通过频繁存/读档来应对。游戏的内容相当多，没有几百小时是很难体会到其中所有内容的。 **7**

总分 **21**

项目	评价
系统	★★★☆☆
画面	★☆☆☆☆
耐玩度	★★★★★

苍穹 游戏保持了一贯的古典式风格，头像导入系统也算有趣。但是一些细节方面，诸如新手指南、菜单操作、道具管理等方面不是很体贴玩家。 **7**

胧月 虽然游戏方式在RPG中堪称“爷爷辈”，但今日来看已经是非常核心和小众向的游戏。目的纯粹，节奏明快，多种职业的养成配合依然乐趣十足。 **7**

■エルミナージュOriginal　暗の巫女と神々の指轮■UMD■Starfish■RPG■2011年5月19日■1人■无周边对应

秋之回忆 誓约的记忆



PSP

“《秋之回忆》系列”最新作，讲述主人公直树原本和青梅竹马的千夏过着平淡而幸福的高中生活。然而一名女子突然搬进自己的屋子，直树的人生发生翻天覆地的变化……

魔治游 改进较大且较为成功的一作。或者各人的眼光不一样，至少本人觉得采用新画师的《誓约的记忆》，人设比起前几作要舒服不少。系统十分人性化，自动快速存档的设计对于一时手滑按错选项的玩家来说简直是救命草。剧情轴心对三角恋的争端进行了着重描写，约定与背叛的矛盾点在千夏和霞两名女主角中得到很好的诠释，两人互扇耳光更是把剧情带进了最高潮（一不小心剧透了）。PSP版不但完整移植了家用机版的剧情，带“后日谈”性质的资料篇《两人的风流庵》也体现出厂商的诚意。 **8**

总分 **22**

项目	评价
人设	★★★★★
剧情	★★★★☆
音乐	★★★★☆

白菜 虽然换了画师，但仍然不失本系列的风格。两位女主人公的过去隐藏着惊人的秘密，其余辅助角色的故事也比较有趣。稻穗信依旧全勤出场。 **7**

胧月 人设比以往进步了不少，不过进入游戏后的实际画面还是无法令人满意。节奏方面回归原点，很有初代的感觉，素质在整个系列中能名列前茅。 **7**

■メモリーズオフ　ゆびきりの记忆■UMD■5pb.■AVG■2011年5月26日■1人■无周边对应

财宝逸闻 机械遗产



NDS

一款和《雷顿教授》极其相似的解谜类文字游戏，玩家将化身为报社的记者，和同伴一起揭开古老王国——阿布努斯的秘密。

欧阳 这算是一款模仿《雷顿教授》比较彻底的作品，除了剧情、动画和声优外，其他几乎都是照搬。流程较短，谜题难度较低，加上游戏比较偏美式，大部分文字类谜题需要玩家有一定英文基础才能解答。剧情起伏不大，整个故事中没有足够多的悬念来抓住玩家的目光。音乐方面比较让人失望，通篇能说得上悦耳的曲子非常少。但值得肯定的是游戏中插入的动画数量较多，而且素质颇高，几位声优的演绎也非常到位，证明厂商对待游戏的态度是非常认真的，如果再多些想法和创意，本作应该会比现在更加优秀。 **7**

总分 **22**

项目	评价
模仿度	★★★★☆
谜题难度	★★★☆☆
剧情	★★★☆☆

半夏 一款还不错的模仿作品，从解谜模式到界面系统都和“《雷顿教授》系列”如出一辙，甚至同样选择了明星声优以达到宣传效果，可惜部分谜题略显老套。 **7**

白菜 虽说整体上是一款模仿作，但仍然有自己的特色。解谜部分非常有趣，而且难度并不高，消耗AP点的辅助系统的同伴提示非常体贴，不会卡关。 **8**

■トレジャーリポート　机械じかけの遗产■卡片（1Gb）■NBGI■AVG■2011年5月26日■1人■无对应周边

黄金眼REVIEW

GOLDEN EYE IN-DEPTH



文 铭风

黄金眼评分 24 热血推荐

风来的西林5 幸运之塔与命运骰子

风来のシレン5 ～フォーチュンタワーと运命のダイス～

NDS ◆Chunsoft◆RPG◆2010年12月9日◆日版
◆1～2人◆512Mb◆6090日元◆对应任天堂Wi-Fi网络连接

游戏时间：50小时以上

《风来的西林》这款由Chunsoft制作、以迷宫解谜冒险出名的游戏自从在GB上推出后，就掀起了一阵热潮，其独特的回合制动作系统和超高的难度也培养了一批核心玩家。但是在推出《风来的西林GB2 沙漠的魔城》后，系列的新作陷入了停滞期。从2001年后就几乎没有新作登场，直到2008年才在Wii上推出了《风来的西林3 机关屋敷的眠之姬》，但因为其摒弃“风来”特色，让流程类似于A·RPG的升级打怪而引起了不满。在“《不可思议的迷宫》系列”的粉丝中的赞誉反而不如《特鲁尼克大冒险》以及《口袋妖怪不可思议的迷宫》这两款以其他人气角色为卖点的合作作品。

不过慢工出细活，长年的酝酿也使得时隔多年后推出的新作异常出色。在2010年，《风来的西林4 神之眼和恶魔之脐》以强化的系统和丰富的新要素来了，那久违的游戏感觉让粉丝们雀跃不已。时隔不久Chunsoft又在同年底顺势推出了系列最新作，并出乎意料地在《风来的西林4》的基础上又加入了不少新东西，这就是我们这次要说的《风来的西林5 幸运之塔和命运骰子》。

久违的不可思议迷宫冒险

系列经历了长期的沉默后最新作《风来的西林5》能够再次引起爱好者共鸣，不得不说是因为其将系列的精髓良好地继承了下来。此外《风来的西林5》还在内容上对系列的精髓进行了强化，在《不可思议迷宫》冒险的未知性、战略性和收集性上进行了强化。让系列爱好者们能再次化身为西林，体验到更加刺激的冒险。

首先是未知性，《不可思议迷宫》最大的特色就是随机生成的迷宫，这让玩家每次进行冒险时所经历的迷宫都不相同。在冒险的过程中层层推进，选择前进道路并进入一个个房间找到出口。在其他游戏中你可以记下迷宫出口和迷宫的特点，并无视干扰直奔目标。这个方法在本作中都不复存在，因为游戏的系统决定每次的冒险进程都是未知的。在《风来的西林5》中有了地形的概念，边角模糊的水区地形，充满熔岩的火山地形，还有拥有众多机关门的城堡地形，这





都让冒险的未知性大大增加。

其次是战略性。每一层内玩家都能遇到几个种类的怪物，但绝不可能知道在下一个房间内将面对什么样的怪物组合。同样的强力怪物，你可以选择吃两个药草和它硬拼干掉它，去除阻碍抵达楼梯；也可以选择用杖或卷轴定住它直奔楼梯。如何选择最有效率的行动，取决玩家手中的道具资源。迷宫的形态千变万化确定了冒险的未知性外，游戏中每一层的敌人分布和道具分布也是不同的。所以如何利用手头仅有的资源来面对挡在楼梯前的怪物们，成为了游戏最大的战略要点。

在本作中这点再次得到强化。首先是草药、卷轴和杖等大家熟悉的道具种类，都增加了不少新品，让道具组合有了更多的变化，攻略方法也有了更多的选择。前作中增加了攻击多人的新道具卷轴后，本作还增加了威力巨大的新种道具，合成后拥有多种能力并能在冒险时拾取到，合理利用能大大降低冒险难度。此外怪物的种类也增加了不少，多种拥有新能力的怪物加入到迷宫内，让冒险更趋复杂化。但是当你面对多个能力各异的怪物时，能够根据能力组合来选择最佳攻略方法，才是真正具备实力的风来人。

最后是收集。《风来的西林5》继承了前作的图鉴设定。内容涵盖了武器、盾牌、怪物和技能等等。想要将图鉴全开可不是件容易的事情。其中武器、盾牌不但要求玩家在迷宫中获得，还能在装备后依靠不断的冒险来升级。而怪物图鉴则需要在各个迷宫中闲逛，遭遇相关的怪物并将其消灭。这是对玩家的考验，同时也是玩家游戏内容的履历。让玩家在冒险的过程中也能不断累计，最终完成图鉴。

全新的不可思议迷宫精彩

从《风来的西林GB2》开始后，能够带给系列爱好者最相似体验的反而是《口袋妖怪不可思议的迷宫》的相关作品。然而在这些游戏中大家发现一点令人担忧的东西，那就是游戏内容都是围绕着之前《风来的西林》的固定要素展开，除了更换了主角和世界观外并没有多大的进步。

而这个担忧在《风来的西林4》登场后则完全被消除了。全新的昼夜系统，以及夜晚模式下全新的用技能来攻击怪物的攻略模式让大家看到了厂商的创意。到了《风来的西林5》，虽然没有出现昼夜系统这样革新的新系统，但制作者们还是在游戏中增加了不少趣味性要素让游戏更加丰富多彩。有新种道具，有点数收集，还有全新设计的联机模式下的协力游戏，让玩家体验两人共同攻略迷宫的精彩。

当然了，可能有些玩家觉得这几个要素不算什么。但是前面也介绍过，作为时隔《风来的西林4》不久后推出的续作，游戏在几乎每个前作有的要素，比如道具、怪物种类等等要素中都增加了新东西，这才是本作“全新”冒险的最中重要内容。对于核心玩家来说，在本作每个新的挑战迷宫内，完成特定条件才会获得的专家证明书，则是让玩家持续挑战的最大动力了。

不可思议迷宫新作大期待

当《风来的西林4》推出后，本人并没有想到过系列最新作竟然在10个月内又再度面世而更没想到的是，这次的《风来的西林5》无论是继承还是创新上都十分不错。由于两作使用了同一个引擎，不得不说Chunsoft在系列的量产上也有了实力。相信续作也不会离我们太远，关键问题就是登陆机种了，毕竟现在是新老掌机世纪交替的时候。在这里只能忠心希望厂商能够再次带给我们惊喜。







文 乌冬 美编 咕噜

经过了一阵低潮后，3DS终于迎来了软件的春天，各类型游戏相继爆发，而最近的E3上又公布了不少新作，实在是令人期待。主机方面也没落后，近日系统更新到了新版本，追加了一些新的功能，这部分会在栏目中讲到，下面就让我们开始栏目吧。

一起来玩Mii工作室吧！

上次介绍了3DS Sound功能，这次让我们继续来看一下3DS的另一个内置软件“Mii工作室”（Miiスタジオ），但考虑到部分NDS玩家没有Wii和没玩过《朋友聚会》，不知道Mii为何物，所以进入正题前先来简单介绍一下Mii。

什么是Mii?



Mii是应用在任天堂主机Wii上的虚拟角色，发音和“Me”相同，意为玩家的分身，玩家可使用这个分身在部分任天堂的软件中进行游戏，或是在Wii构建的社交网络中进行交流。由于NDS发售得早，并没有内置Mii的的创作功能或软件，只有通过后来推出的NDS聚会游戏《朋友聚会》，才能将Wii上的Mii（包括自己和友人）传到游戏中，以此来构建一个多姿多彩的Mii世界。到了3DS后，Mii的设定得到了沿用，并根据主机的特色加入了Mii工作室和邂逅Mii广场等相关内置软件。

Mii工作室的功能

手动作成Mii

在Mii工作室里选择“つくる”→“はじめからつくる”，就可以手动创作Mii了，基本的步骤和Wii的“似颜绘チャンネル”一样，主要通过选择脸部素材来作成自己想要的样子，并且3DS的可选择素材有所增加，能更细致地进行调整。



▲可选择的素材包括了发型、体型以及眼耳口鼻等，根据目标人物的外貌来选择吧。

摄影作成Mii



“はじめからつくる”下面的“写真からつくる”就是3DS新增的自动作成功能，通过3DS的摄像头，可以自动识别玩家脸部，从而作成相应的Mii，而识别不了的肤色和发色、发型都是可以自己设定的。





◀拍照后下屏会给出8种版本的Mii，当然如果都不满意的话，过后还可以自己手动调整。

通信和交换

在Mii工作室里选择“おくる・もらう”→“Miiスタジオ”，玩家就可以利用3DS的无线通信功能互相交换Mii工作室里的Mii。另外如果有Wii和《朋友聚会》的话，也能分别从这两个地方把Mii给传到Mii工作室里。

将Mii生成为QR码或图片



如果身边没有玩3DS的朋友，但又想和别人分享Mii的话，就可以利用Mii工作室的最后一个功能“QRコード・画像”。在这里玩家可以将自己的Mii生成为QR码或图片（生成的QR码和图片保存在SD卡里），之后就可放在自己的个人主页或博客上，或打印出来和别的玩家分享。获得的一方只要通过摄影图片作成Mii或通过“QRコードを读みとる”识别QR码，就能将别人的Mii生成出来了。

新系统追加功能介绍

6月7日任天堂对3DS的固件进行了更新，此次更新的版本为2.0.0-2J，追加了因特网浏览器、任天堂e商店、从NDSi/NDSi LL的转移资料以及无意识通信自动接受更新数据的机能。



因特网浏览器

经过了这次更新后，3DS菜单画面右上角的浏览器终于可以使用，第一次进入需要先在Google和Yahoo中选择一个作为主要搜索引擎，这个以后在工具菜单中能随时更改，任意选择即可，搜索引擎的使用和一般电脑的操作一样，这里就不多说了。



如想自己输入网址，选择“メニュー”→“URL”就能进入键盘输入界面。遇到想收藏的网页，点击“メニュー”→“追加する”即可，而“お气に入り”则是收藏夹的列表。

任天堂e商店

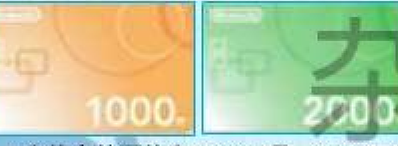
任天堂e商店是此次更新的重头，系统更新完后可以在3DS菜单可以看到一个新的选项，这个就是任天堂e商店，在这里下载到3DS的专用配信软件、DSiware软件、GB怀旧软件和各种任天堂游戏的宣传预告影像。任天堂e商店里的软件一般都是收费的（也有少量免费的），用户可以使用信用卡充值，或是购买专用的充值卡。



▲免费软件之一，3D经典系列的《越野摩托车》，到7月31日前免费。



▲另一款免费软件《口袋妖怪立体图鉴BW》。



▲充值卡的面值有1000日元、2000日元和3000日元三种。

NDSi/NDSi LL的转移数据

从NDSi或NDSi LL上往3DS转移数据，可转移的数据包括了DSi ware软件、图片和声音数据、Wi-Fi用户资料三种，转移方法为在3DS菜单中选择“本体设定”→“その他の设定”→“ソフトとデータの引っ越し”。要注意这个功能只能单方向转移，不支持3DS往NDSi和NDSi LL传送数据，而且DSi ware软件转移完后NDSi或NDSi LL上的数据会自动删除。



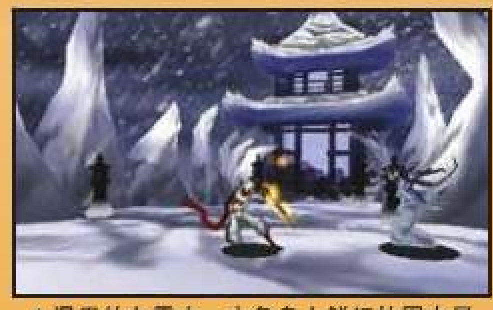
3D短波

硬派忍者动作游戏回归！

3DS **忍 3D（暂名）**
Shinobi 3D（暂名）
◆SEGA◆ACT◆预定2011年秋◆日版

“《忍》系列”是SEGA旗下的知名系列，其硬派和飘逸并重的游戏风格把“忍者”这一职业的独特魅力展现得淋漓尽致，PS2上两作的“杀阵”系统更是让粉丝难以忘怀。日前SEGA终于公布了系列的最新作品将登陆3DS平台，而本作是由曾开发过PSP版《刺客信条》的Griptonite Games小组打造。

一袭白衣的主人公正是系列的老牌主角——乔·武藏，但游戏的剧情尚未公开，我们还无法判明本作的情节是否与系列的其他作品有所关联。不过从已公布的视频中玩家们可以看到熟悉的要素：二段跳、八双手里剑、火炎忍术等等。游戏的方式乍看上去与MD上的两款《超级忍》作品较为贴近，但本作并非单纯的2D平台动作游戏，关卡中会经常以3D的视角来展现场景和极具魄力的BOSS。希望这款与前作时隔近8年的作品不会让系列粉丝失望。


▲漫天的白雪中，主角身上鲜红的围巾显得格外醒目。

变形金刚狂潮暑期来袭！

3DS **变形金刚 月黑之时 隐秘力量**
Transformers Dark of the Moon Stealth Force Edition
◆Activison◆ACT◆预定2011年6月14日◆美版

由知名导演迈克尔·贝执导的电影《变形金刚 月黑之时》将于7月1日在北美上映，而同名的游戏作品则将于6月登陆各大游戏主机平台，为真人版电影提前造势，下面就为玩家们介绍3DS版。

在游戏中，玩家将亲身体验汽车人和霸天虎之间的最终决战。由于游戏的故事背景就设置在真人电影版第二部和第三部的剧情之间，因此影迷们也可以通过本作率先窥探电影版故事情节的部分端倪。游戏标题中的“隐秘力量（Stealth Force）”指的是介于机器人和交通工具之间的混合形态，该形态下的变形金刚即拥有强大的火力，又具备灵活的机动力。在游戏中玩家们需要用各种强劲的武器把机体武装起来，进而在随后的较量中击垮敌人并完成任务。


▲汽车人方面有玩家们熟悉的大黄蜂等机体登场。

文 白菜
美编 Juxi

TALES OF THE ABYSS
テイルズ オブ ジ アビス



日子堂堂步入6月，游戏亦正式进入发售倒计时阶段。作为《传说》史上的不朽名作，FANS对本作的期待度也是节节高升。希望3DS小小的方向键不会影响到战斗的手感，因为在本作的斗技场中，将有了不得的敌人在等待着玩家！

深渊传说		
テイルズ オブ ジ アビス		
NBGI	RPG	预定2011年6月30日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

3DS

相关报道 相关报道 Vol.155 P30/Vol.158 P24

向历代的英雄们发起挑战！

英雄们的身影

随着故事进行到一定阶段，系列的著名设施“斗技场”将会向玩家开放。在此玩家们可进行与特定怪物组合的战斗。虽然会消耗一定的参加费，但胜利之后能够得到远高于参加费的金额奖励与道具。本辑的新情报就是当玩家参加团体战时，将会遇到“《传说》系列”历代的英雄们，作为对手出现在场上！





里德·哈谢尔
出自《永恒传说》



无论特技还是秘奥义都不在一个层次上！

▶拥有丰富特技的剑之达人。除去一如既往的招牌技“绯凰绝炎冲”外，本作还有为人熟悉的最终奥义“极光壁”。

菲莉亚·菲利斯
出自《宿命传说》

不要因为是眼镜妹就疏忽大意！

◀▲秘奥义自不用说，除此以外的术也非常强力。在她进行咏唱时要尽全力将其打断！

迷你游戏为冒险锦上添花

在紧张的冒险中，作为休憩可以玩到各种各样极富趣味性的迷你小游戏，这也是“《传说》系列”的魅力之一。在此将一举介绍本作中的大量迷你游戏。由于迷你游戏的完成度关系到角色称号的收集，因此不要轻易错过哦。

世界各地的城镇中的迷你游戏





◀▲满是机关的迷宫房间，限制时间内破坏大量木桶的“木桶破坏”，还有在餐厅打工记忆菜单等等。带有奖励的迷你游戏可是遍布各地的！



■主要担任队伍中的回复角色。攻击力虽然不高，但秘奥义“时间静止”会让我方变得毫无防备，因此绝不能大意。



◀▼擅长弓箭。特别要留心缠绕着火炎的箭之秘奥义“Wild Geese”。



▲▶拥有强大的战斗能力，一对一都必定苦战的英雄们组队而来。相信胜利后的奖赏会非常丰盛。

在赌场一掷千金！



▲▼招牌的扑克自不用说，还有从31个数字中抽出5个来进行抽奖的彩票类游戏。



怀旧的味道 龙之破坏者传说





▲▶名作《龙之破坏者》的《传说》版。关卡多达8关哦。

物价会发生变动？




▲各城镇中商店里卖品的售价，会因为卢克一行人的行动而发生变化。

文 胧月　美编 Juxi

スターフォックス64 3D

STARFOX 64 3D

星际火狐64 3D		
StarFox64 3D		
Nintendo	STG	预定2011年7月14日
日版	1～4人	4800日元
无对应周边		

3DS

自1993年任天堂在SFC上发售了知名射击游戏《星际火狐》第一作以来，该系列就在各机种上推出了续作，而3DS的这款《星际火狐64 3D》则是N64主机上系列第二作的强化移植。穿梭于浩瀚宇宙的大冒险，现在再度上演！

星际火狐再度出击！

福克斯·马克兰德

法尔克·兰帕尔迪

斯利皮·托德

佩比·海尔

坏蛋科学家安德鲁夫对宇宙的和平产生威胁，雇佣游击队“星际火狐”挺身而出，驾驶宇宙船等移动工具，与安德鲁夫展开激烈对决。由于本作是一款移植作品，因此第一报就先把3DS的独有要素介绍给大家。

前往各式星球冒险吧！

战斗的场景是宇宙中的各个星球，根据地形差异，主角们要换乘不同的移动工具。比如水中战需要驾驶潜水艇，地面战则要驾驶战车，丰富的关卡设计是本作的亮点之一。



▲乘坐潜水艇航行在深海中，五色斑斓的海洋鱼类把关卡妆点得多姿多彩。



■驰骋在大地的战车“陆地霸主”，操作方法与宇宙船完全不同。

用多彩的攻击手段战斗吧！

“星际”的主战场自然是在空中，主人公的机体具有多样的行动方式，比如横向回转、纵向翻圈等，利用3DS主机内置的陀螺仪，玩家可体验机身与游戏中移动工具的联动，进行直观的操作。



▶▼用左右回转弹射激光，用翻圈回避实弹攻击，战斗画面非常华丽。

对应分享下载，最多支持四人联机！

游戏除故事模式外，还能与朋友联机对战。四名3DS玩家里，只要有一人持有本作，便可分享给其他三人一起联机对战了。

文 乌冬　美编 咕噜



高达回忆 战争的记忆		
ガンダム メモリーズ 战いの记忆		
NBGI	ACT	预定2011年6月23日
日版	1～4人	6279日元
无对应周边		
相关报道	Vol.156 P38/Vol.158 P32	

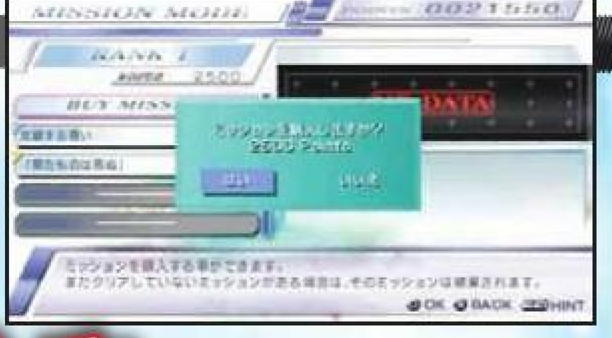
PSP

光环视频收录 POCKET HALO

虽然PSP上的《高达》题材作品不少，不过移植的占了多数，就冲着原创这点本作就很值得关注了。临近发售，本作也有更多的新消息放出，这次主要来看看游戏的任务模式以及机体的连技，当然，还有新机体也是少不了的。

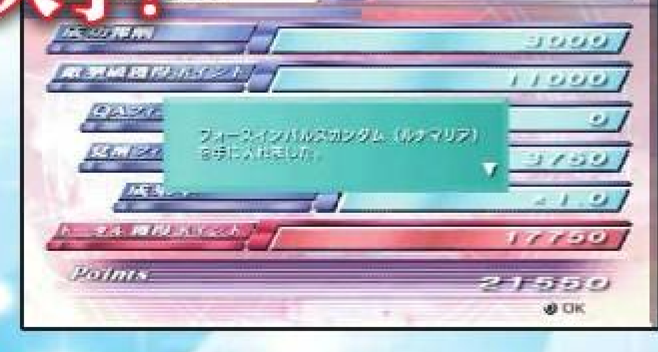
任务模式

任务模式中刚开始可选的任务并不多，通过消费过关后获得的点数，可以随机获得新的任务。任务一共分为五个等级，完成一定数量的任务会出现关键任务，通过后就能进入下一个等级。

新MS入手！





▲完成任务后还能同时入手和任务相关的机体以及对战用地图。

机体连技

本作的攻击分为△键的近距离攻击和□键的远距离攻击两种，通过这两种键位的组合，能使出带有各种附加效果的连技。连技的长度和效果不一，而且根据机体种类的不同，连技表演效果也会有所区别，下面主要介绍游戏中的六种连技。



▲无论远近距离都有对应的连技，使用的方法能在战斗中确认，好好练习吧。



高威力的一击

蓄力格斗

▲长按攻击键就能使出的招式，威力很高但同时使用后的硬直也很大。

最强级别的破坏力

觉醒攻击

▲觉醒状态下才能发动的招式，和一般的攻击区别在于拥有绝大的威力，多用于连招的结尾。

突破顽固的防御

破防攻击

◀如名字所述，击中后能使对手崩防，在对强力ACE时可以拿来作为连招的起点。

新登场机体介绍

新安洲

接近型

出自：《机动战士高达UC》

赤色彗星再临！

▶ 有着可以引以为傲的战斗力的红色机体，独角兽高达正是以新安洲的数据为基础开发出来的。

里歇尔

速度型

▲以Z高达为基础开发的量产型机体，可以变为MA形态进行高速移动。

容易使用的可变形机体

出自：《机动战士高达UC》

德尔塔+

速度型

▼继承了百式出色的运动性同时，还有Z高达的变形机能，能单机突入大气层。

百式的后继机

出自：《机动战士高达UC》

异端高达蓝色机二型L

接近型

出自：《机动战士高达SEED VS ASTRAY》

◀装备了多功能型战术武器背包，既能作为巨型刀刃近战，也能分离出机枪进行射击战。

根据战况使用对应的连招



连打攻击

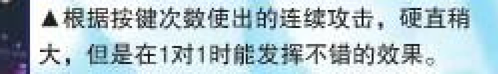
▲根据按键次数使出的连续攻击，硬直稍大，但是在1对1时能发挥不错的效果。

吹飞攻击

▲可把对象吹飞的招式，用于和对象拉开距离。

广范围攻击

◀以自机为中心的范围攻击，威力不算高，适合用来清理包夹过来的杂兵。



接近型 异端高达红色机改

出自：《机动战士高达SEED VS ASTRAY》

▼装备了巨大的实体剑菊一文字是此机的最大特征，擅长贴身战法。



速度型 空中霸王爆裂者高达

出自：《机动新世纪高达X》



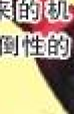
◀ 空中霸王高达的后继机，机动性和射击能力都有所提升。

射击型 斑豹毁灭者高达

出自：《机动新世纪高达X》



▶由斑豹高达为基础强化而来的机体，拥有压倒性的射击能力。





接近型 蓝色命运2号机

出自：《机动战士高达外传THE BLUE DESTINY》



▲以陆战型高达为基础开发的MS，搭载了以消灭新人类为目的开发的系统“EXAM”。

接近型 蓝色命运3号机

出自：《机动战士高达外传THE BLUE DESTINY》



◀紧急投入实战的MS，和2号机同样搭载了“EXAM”系统。

随着情报的陆续放出，《零式》越来越被玩家看好。本作从画面到系统再到角色，都给人留下深刻印象。这次将一举公开本作的大量新人物、系统和世界观设定等重要信息，魔导院“朱雀圣柩”的训练生们，将以战斗的方式开创新的历史。

ファイナルファンタジー FINAL FANTASY 零式 TYPE-0

最终幻想 零式		
ファイナルファンタジー零式		
Square Enix	A・RPG	预定2011年夏
日版	1～3人	售价未定
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.154 P33/Vol.157 P56

文 胧月 美编 澄香

本作的移动方式



游戏的舞台欧利恩斯分布着大大小小的城市和迷宫，训练生们要利用各种交通手段穿过怪物横行的野外地形，这些手段包括徒步、陆行鸟、飞空艇等等。移动过程中时常能看到国家之间的交战场面，本作这种内容丰富的地图被官方定义为“动态世界地图”。



以扑克牌排序的零班训练生

手持双剑，编织未来的两人

在157辑为大家介绍了王牌（Ace）、九（Nine）、女王(Queen）这三名训练生，随着角色的进一步公开，目前已经明确零班的12名学生均对应了扑克牌里的数字编号。其中数字1～6使用骰子的六个面所对应的英文，其余的则用了标准数字或Jack、Queen、King来代指。不得不说，SE这次的取名又给翻译造成了不小的麻烦（笑）。之前野村哲也绘制的集体画像只有12人，于是可以推测在A～K中必然有一个编号是空缺的。而这12个人虽是广义上的主人公群，却并非玩家控制时间最长的线索型角色，接下来给大家介绍的，则是本作真正意义上的两名正牌主人公。

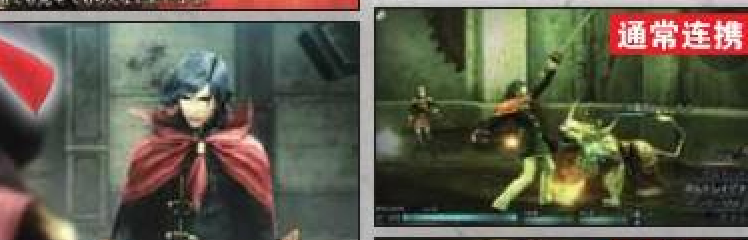
Rem
蕾姆 声优：白石凉子

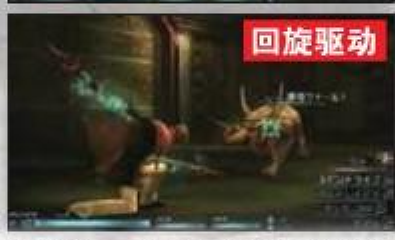
和玛奇纳一样被编入零班，使用两把短刀战斗。品行端正，温和而认真，灿烂的笑容极具魅力。蕾姆拥有魔导院学生中数一数二的魔法天赋，一般人只能装备一项的魔法，蕾姆在游戏初期便能装备两项。



短刀绚舞，自由使用魔法

消费技能槽能打出缓慢飞行的魔法弹，被魔法弹碰到的敌人会持续受到伤害，并吸收MP。她的通常攻击动作华丽，宛如舞蹈一般切碎拦路的敌人。





Machina
玛奇纳 声优：神谷浩史

虽然不在数字编号中，但玛奇纳同样是零班的一员。他与蕾姆是青梅竹马，实力之强全院闻名。他使用两根状如钻子的刃器战斗，深知战争的恐怖却一往无前。责任感强，关心同伴，似乎曾经有一个哥哥。

螺旋之刃，展开怒涛攻击

玛奇纳的通常攻击可连携到10次之多，消费画面右边的技能槽发动“回旋驱动”，能令武器像钻头一样高速旋转，对敌人造成连续的大幅伤害。玛奇纳是物理特化型角色，攻击力高且距离长，非常好用。

零班三名新成员公开！



King
王者 声优：杉田智和

代号为扑克中的K，呼作“金”的男子，使用两把大口径手枪战斗，是个厌恶徒劳之举的效率主义者。王者沉默寡言，有一种拒人千里之外的冷酷感，很少人能察觉他心底的铁汉柔情。

孤高之铳，射击百步穿杨

王者的通常攻击是双手持枪连续射击，技能方面则有攻击近距离大片敌人的炸裂弹。装填炸裂弹时画面的右下角显示“装填LV2”，猜测王者可使用多种子弹。另外，他的每种武器都有装填数的设定，不同装备对子弹的数量均会带来影响。




炸裂弹


炸裂弹

关于装填

残弹数变为0后会自动装填，玩家也可以随时手动装填，穿插在通常攻击中的“上弹→射击”连携非常华丽。


通常攻击


通常攻击



Sice

六

声优：泽城美雪

代号为“6”，呼作“赛斯”的训练生。言语粗犷、不拘小节，很有男子气概。她内心的善恶标准明确，会毫不犹豫地指出对方的不足。武器方面则使用了高于自己身高的巨型镰刀，爽快地“收割”敌人。

心随大镰，瞬间斩杀敌人

赛斯的通常攻击是挥舞镰刀斩裂对手，打倒敌人后能吸取对方的怨念，进一步强化自身的战斗能力。此外，她还能使用技能“黑洞”，用重力球封锁住敌人的行动。虽然武器巨大，但赛斯的动作也非常灵活，能敏捷地绕着猎物周旋。



Eight

八

声优：入野自由

代号为“8”，呼作“艾特”的训练生。与其他训练生明显不同的是，他赖以战斗的并非武器，而是自己的拳头。艾特拥有敏捷的头脑和观察力，能立刻把握战况的走向和应对方法。性格方面较为稳重，能压抑住自己的感情，不过求胜欲望强烈。

生体兵器，正直的武斗派

艾特精通体术，他的通常攻击是先以快速的动作扰乱敌方阵脚，再施以导弹般的强力冲撞。技能“疾风型”使用后，按下不同方向会导致技能发生变化，是能够对应多种战况的泛用型技能。

CHECK 目前为止公布的战斗成员

开发初期就公布了12名训练生的插图，这些按扑克编号的零班训练生目前已有6人明确化，加上玛奇纳和雷姆便已过半。其余尚有使用弓箭、单枪、笛子、权杖、蛇腹剑以及疑似长剑的角色未知晓姓名和作战方式，使用单枪的少女与使用双枪的“K”到底有何区别呢？

洛利嘉同盟

拥有玄武圣柜的洛利嘉同盟统治着欧利恩斯的北方领土，洛利嘉人能够直接吸收水晶的力量，因此大多体格魁梧，且身体强健，足以与魔法和兵器对抗。该同盟全民皆兵，几乎所有的国民都是出色的骑士。



基加美什 声优：中井和哉

“《FF》系列”的常客了，本作他是被玄武水晶选作“露希”的特别对象，然而他却忘记了自己的使命，呈失控状态。一心一意地挑战强者并夺走他们的武器，是基加美什当前的惟一行动目的。



CHECK 被选中的人・露希

所谓露希，是指接受了水晶的使命，获得超越常人力量的特殊人群。除玄武以外的其他水晶也拥有各自的露希，本作中的基加美什虽然已经暴走，但依然持有露希的超强战力。



玄武的露希





指令的执行

训练生们执行任务不局限于城市或迷宫等具体地点，同样会在动态世界地图（以下简称“AWM”）上展开。敌我两军的交战实时展开，训练生是否也要执行如“增援我军”的任务呢？

在任务中，司令部的莫古力会向玩家传达指令，指令的内容跟随当前战况即时变化。当任务超时或没有达成目的时，任务会强制结束。



AWM上的战斗系统

城镇或迷宫中的战斗，采用了三人组队、切换操作对象的方式，但是在动态世界地图上则有所差别，玩家只能用当前操作的角色，单人排除敌障。我方的军队似乎也在可操作之列，那么本作是否会包含类似SLG的战略要素呢？





夺回失守的城市

解放被敌人占据的城市是任务类型之一，成功解放后可在城市的街道上收集情报和购物。如果能顺利执行任务中下达的命令，训练生们在朱雀军内部的评价也会逐步提升，世界地图进一步得到拓展。









画面解说

当前城市所属国家的国旗

当前城市所属国家的司令官

突入城市的训练生

战斗技术



战斗时看准敌人的攻击，并抓住破绽反击，就能造成远超平时的大幅伤害。反击时机可根据锁定光圈判断，红色的为即死的“一击必杀点”，黄色的为大幅伤害的“崩坏点”，然而如果攻击一击必杀点出现失误，会有很高几率受到对方的猛攻。

召唤兽 奥丁

系列的经典召唤兽之一，当训练生中阵亡一人时便会作为军神被召唤出来。攻击前方的“圆月斩”和一瞬间冲到对手面前攻击的“人马一体”非常强力，当然奥丁的著名即死攻击“斩铁剑”也得到保留。



挡在玩家面前的敌人

グランナイツヒストリー

在上次前线中为读者们介绍了本作的故事背景和世界观，本次报道将对游戏的系统和敌人做进一步的介绍。虽然本作最大悬念所在——号称支持无穷多人数的联机模式的细节尚未公开，不过游戏已确定在9月1日发售，对《圣骑战史》感兴趣的玩家不妨多多关注！

文 苍穹 美编 澄香

圣骑战史		
グランナイツヒストリー		
MMV	RPG	预定2011年9月1日
日版	1人	5229日元
无对应周边		

PSP

相关报道 Vol.156 P50

妖精

在森林附近经常被目击到的魔物，与可爱外表正相反的是，其会用手中所持的强力毒针，向恰巧经过的旅人发动袭击。

龙

潜伏在深山中的巨龙。能说人类的语言，是具有极高智慧的物种，传说其曾与人类发生过争斗。从其口中喷出的烈焰，能将一切焚烧殆尽。



宝箱怪

平时伪装成宝箱形态的魔物，那些被欲望蒙蔽双眼的人经常成为它的食物。利用长舌发动的攻击以及那张巨大的嘴巴都极具威胁。

阵型系统



▲根据战况选择合适的阵型……

特技系统

玩家在作成角色时，可以对武器种类进行自由选择。随着角色不断地战斗，其武器熟练度也会逐渐提升。当熟练度到达一定值后使用“秘传书”，就可以习得新的特技。每个武器类别下都有丰富的技能，下面为玩家们介绍其中一部分。



细剑
闪光和弦

▲在一瞬间进行4次连续攻击的高速特技，出手快如闪电。



枪
疾驰重击

▲挺枪如骏马般冲入敌阵，对一条直线上的敌人发动攻击。



魔法
审判

▲召唤雷电，对周围的复数敌人造成伤害的同时附带麻痹效果。



大剑
骸牙

▲利用挥舞大剑时产生的剑压，对远处的敌人进行斩击。



弓
炽焰之雨

▲两名射手协力发射众多火矢，让敌方的阵地遭受火雨的洗礼。

本作的战斗被称为“球面战斗”，战场的背景仿佛一直延伸到地平线一般，极具纵深感，而阵型则是战斗中的一大核心系统，骑士团根据所布下的阵势，可以得到诸如“每回合HP回复”等不同的效果，另外敌方所能攻击到的范围也会因阵型而发生变化。

▲在一望无际的战场上，己方的角色形象格外鲜明。





文 苍穹　美编 咕噜



荣耀同盟		
グロリア・ユニオン		
Atlus	S・RPG	预定2011年6月23日
日版	1人	6279日元
对应周边未定		

PSP

相关报道 Vol.156 P36/Vol.159 P82

本次前线为玩家们带来战术卡片系统和大量角色的相关情报。在全新公布的角色中，姬拉是一个“亮点”，混合的阵型效果应该能让他（她？）一跃成为队伍的主力。

左右战局的战术卡片

发动必杀技的关键

Ace类型是一个不可忽视的因素，惟有当我方同盟核心角色的武器类型与卡片的Ace类型相符时，才有机会发动必杀技。

卡片所具有的攻击力

Pow表示卡片的攻击力，即在战斗胜利后能够给敌方造成的基本伤害值。当敌方的士气降到0后，部队就会从地图上消失。



▲战斗胜利后卡片的Pow值也会得到提升。

决定全军的机动性

Mov表示移动力，玩家的全部部队在一回合内所能移动的格数由其决定，在制定战术前需要先算好移动范围。

Ace.
Pow. 1500
Mov. 08
コウアレス





▲想要发动同盟阵型效果，合理的走位至关重要。

卡片中隐藏的神秘之力

当技能槽攒满后，就能释放战术卡片中隐藏着的必杀技，必杀技的效果繁多，发动的时机则由玩家自己定夺。



▲共计48张的战术卡片拥有效果各异的必杀技。

全新战术卡片登场



▶露露的专用卡片，能把部下的力量转换为自己的战斗力。

▲艾丽夏的专用卡片，发射强力的子弹给敌方造成巨大伤害。



极具魅力的角色陆续登场

姬拉（キーラ）

CV：伊藤静

从外表和声音都无法判断其性别，实际上基拉是沉睡了千年的最后一位古代人，也是知道尤弗利亚王国灭亡真相的关键角色。

▲连阵型效果都是男女混合的，连系统都分辨不出其性别吗？

布拉克莫阿（ブラックモア）

CV：野坂尚也

海贼组织“黑牙”的首领，作战手段巧妙而残忍，众多敌对的海贼组织尽皆被其摧毁。

罗冈（ローガン）

CV：最上嗣生

逃出黄泉之国的昔日的大海贼，虽然外表只剩下骷髅，但实际上是一个谨守义理的人。

米涅索塔·古雷（ミネソタ·グレイ）

CV：川田绅司

专职调查尤弗利亚王国遗迹的考古学者，对于违反礼节的人会二话不说、挥刀相向。

梅拉妮（メラニー）

CV：中野亚纪

路基亚皇国骑士团第三队队长，被称为“守护神梅拉妮”，主张“防御与阵型才是最好的进攻”。

伽尔姆（ガルム）

CV：最上嗣生

路基亚皇国骑士团第一队队长，被称为“神枪伽尔姆”，作战信条是“攻击才是至高的强大”。

伽利欧雷德（ガリオレッド）

CV：高口公介

路基亚皇国的宰相，宣扬“力量即为正义”。他为了征服世界，甚至连皇帝都当作是自己的道具。

新要素 性别转换系统

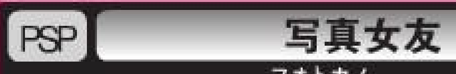
在上次前线中介绍过，本作的同盟阵型效果因角色的性别而异，男性为“×”型、女性为“+”型。而在本作中，如果给德拉克斯医生某种道具的话，就能让男女的性别以及阵型效果发生转变……



▲主人公伊修特的同盟阵型变成了“+”型，不过外貌似乎没有变化。



主人公妹妹变身魔法少女！



PSP **写真女友**

フォトカノ

◆角川Games◆SLG◆预定2011年夏◆日版

在前几辑为大家介绍了《写真女友》的众女主角和教师后，本辑将为大家介绍与主人公妹妹“相关”的新要素，为什么这里相关我会用双引号？各位接下去看就知道了。

俏兔(Pretty Rabbit)是游戏中虚构的作品《月之魔法姬 可爱兔》的登场人物。而在这次新公开的官方图片中，我们可以看见主人公的妹妹果音一身Cosplay的打扮，这是“主人公的妄想”中果音的可爱兔形象。到底主人公凭借全球最高性能的“显卡”——想象力，能否实现恋爱奇迹呢？

游戏中的摄影时间（フォトセッション）环节，可以让玩家为女主角们进行拍摄，而根据当时的场合，女主人公的穿着会有所变化，例如在体育馆身穿体操服、游泳池则为泳装等。玩家所心仪的女主角，其出现的场所基本上是随机的。不过只要借助可爱兔的强大力量——兔之力，就能与自己喜欢的女主角在特定的场所相遇了！换句话来说，也就是能够根据自己的喜好为女主角们选择服装哦。

（文：酷洛洛）



▲要使用兔之力，需要消耗相应的兔之力点数，而根据使用的点数，效果会有所不同。使用3个兔之力时，玩家可以自由选择对话登场的女主角。

历代假面骑士齐聚一堂！

NDS 全假面骑士 骑士世纪

オール仮面ライダー ライダージェネレーション

◆NBGI◆ACT◆预定2011年8月4日◆日版

喜欢假面骑士的玩家们又有福了，NBGI将于NDS上推出的本作，是一款集合从《假面骑士》至《假面骑士000》共25款系列作品、参战假面骑士多达25名的横版ACT。玩家扮演的假面骑士将会与另一名骑士搭档组成2人组，一路上过关斩将。游戏中的骑士将以3头身的Q版形象出现，虽然外表可爱，但他们攻击起来可没有一招不华丽。原作中骑士们的招牌攻击、必杀技乃至各自独有的能力都会在游戏中忠实还原，例如假面骑士甲斗的时间停止、假面骑士000根据硬币配搭的形态转换等，都能在游戏中为玩家所用。另外本作的预约特典也十分值得骑士迷珍藏，游戏的正反封面各印有一款作品的假面骑士，加上附送的13个替换封面，即总共印有28名假面骑士，你是否心动呢？

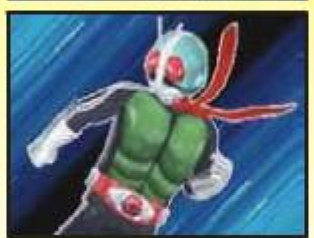
（文：酷洛洛）







▲假面骑士000的“翼角暴”和“鹰魔修”联组形态都能在游戏中实现。



▲初代的“骑士踢”，绝对让FANS感动。



冒险！狩猎！吃尽天下美食！

PSP 美食的俘虏 美食生存者

トリコ グルメサバイバル！

◆NBGI◆ACT◆预定2011年8月4日◆日版

《少年JUMP》的高人气格斗漫画《美食的俘虏》在今年春天刚刚动画化，NBGI就立刻将其搬上了PSP平台。作品的主人公是“美食四天王”之一阿虏和料理人小松，他们在世界各地东奔西走，寻找梦幻中的食材，来构成只属于自己的全套大餐菜单。但与一般美食类作品不同的是，里面的稀有食材全部都是虚构出来的，要得到这些食材往往需要与强大的怪兽战斗，甚至还有来自邪恶组织的干扰。所以这部作品中其实有相当重的热血格斗成分。也许NBGI就是看中了作品的动作性，阿虏与小松将会组成搭档，在游戏中与猛兽战斗，击倒后才能从其身上获得稀有的食材。是不是觉得有些眼熟？没错，这正是《怪物猎人》的美食动漫版！

游戏的舞台是原创的海外孤岛“美加莫力岛”，作为战斗主力的阿虏将以大家熟悉的招式对怪兽进行讨伐。不过目前还没有公布其他角色以及联机要素的情报，各位《美食》FANS请期待日后的情报吧。

（文：白菜）



▲阿虏与凶暴的多罗金刚。大战一触即发。



▲拳头与必杀技炸裂！FANS可以欣赏到阿虏招式的游戏版。

和王子们一起歌唱吧！

PSP 歌唱王子 重唱

うたの☆プリンスさまっ♪ Repeat

◆Broccoli◆AVG◆预定2011年8月11日◆日版

去年取得不错口碑的音乐类女性向游戏《歌唱王子》近期公布了PSP版续作《歌唱王子 重唱》的发售时间。故事以艺能专门学校“早乙女学园”为舞台展开，那里聚集了许许多多以成为音乐家和偶像为梦想的少男少女，进入学园的竞争相当激烈。幸运入学的主人公七海春歌与校内男生组成二人组合，将在一年内为取得毕业时举行的新人发掘大赛优胜而努力。

本作在每个角色三种结局后都追加了后续情节，恋爱和大恋爱结局后可以看到和男主成为恋人后的酸甜苦辣；友情结局可以看到和男主成为队友或者对手的故事。本作还收录了4个与音乐相关的迷你游戏，包括：节奏游戏、学力测验、作词测验和演奏考试，迷你游戏难度可以调节，玩家也能够通过游戏学到不少音乐方面的知识。

（文：半夏）



▲恋爱依然是本作的重点。



▲与音乐相关的迷你游戏。



▲三大结局后均有追加故事。

与萌妹一起探险迷宫，其乐无穷！

本作曾在第153辑的“新作拼盘”中有过相关介绍，而这次为大家带来游戏系统——怪物捕获与特性的一些情报。



PSP ToHeart2 迷宫旅人

ToHeart2 ダンジョントラベラーズ

◆Aquaplus◆RPG◆预定2011年6月30日◆日版

怪物捕获：游戏中可以捕获（封印）战斗中遭遇的怪物，在捕获一些特定怪物，特别是捕获一些女性怪物时会有特殊事件以及CG收集，看来想收集全CG得从全怪物捕捉开始做起了。

特性：特性是PSP版追加的内容，每个角色都有独属于自己的特性，到达一定等级后就能学会，并且还会随着等级的增长而强化，例如向坂环的特性就是面对比自身等级高的敌人时攻击力增加。活用每个人的特性可以让挑战迷宫时轻松不少。



另外，PSP版中还增加了不少事件，在迷宫探索途中和同伴对话就能触发这些事件，除了一般的交谈外，还可以从中得到冒险的相关情报，甚至还能从同伴手中得到道具或装备，让对话变得更加“吸引人”。

（文：阿鲁）

▲多多捕获怪物吧，捕获特定女性怪物后出现的CG可是非常养眼的哦！



▲环姐这衣服还真是惹眼啊！



夏日大作战——暑期休闲游戏导游

酷暑将近，学生玩家又要面对两个多月的漫长假期，不少人将会启动新的购机计划或者填补之前落下的“游戏坑”。但纵览众多游戏，大作雷作交织相伴，游戏质量良莠不齐，即使从中淘出精品，以一个暑假的时间，玩家们绝对会玩大作玩到审美疲劳。如果你觉得好游戏太多，无法找到适合自己的游戏，那么请跟着笔者走。不同于以往打怪升级、举枪射击，咱们这个暑假试着尝试一下清新的休闲游戏。

文 鲁俊　编 胧月　美编 Juxi

音乐节奏篇

在炎热和漫长的休假期间，躲在家里玩游戏度日是避暑休闲的不错选择。在室内安静的环境下，体验和音乐相关的游戏是一件美妙的事情。音乐主要应用于右大脑半球的功能，可用来阻断左大脑活动或促进右大脑的动作。科学研究已证明，在音乐营造的优雅氛围中阅读和学习，有助于开启大脑潜能，全面提升记忆、理解、思考、审美等能力，还具有消除压力、改善失眠、解除疲劳的功效。关在房间里打开空调，戴上耳机进入音乐游戏的世界，哪怕只是短暂的半小时，都可以给人的精神面貌带来不少改变。

自由旋律狂潮

——《音乐节拍》



这是一款能演奏自己喜欢音乐的游戏。我们通常玩到的音乐游戏都有曲目数量限制，一共就那么几首歌反复地玩。而在《音乐节拍》的世界里，只要将MP3导入PSP，你就能畅玩所有你喜欢的音乐。这款游戏的操作没有什么特别，当按键图标落到屏幕中心的小圆圈内按键即可。游戏的画面炫目简单，非常像Windows Media Player播放音乐时的视觉效果。玩家不仅可以自行导入自己喜爱的MP3歌曲，还能根据音轨自行制作音乐并进行游戏。作为一款音乐游戏，《音乐节拍》可谓独具特色，虽然游戏的节奏感无法和一流的音乐游戏相提并论，很多时候按键都不在拍子上，但毕竟玩家自由导入的音乐都是即时生成节拍点，完全一一对应的难度相当高。在笔者看来，这款可从PSN服务器上下载的游戏更像一款音乐娱乐分享软件，除了能进行网络对战外，游戏还支持将自己的原创音乐上传到网络供其他玩家挑战，你也可以下载他人的音乐分享别人的快乐。

音乐黑旋风

——《DJ Max》系列



跻身最专业的音乐游戏之林，现代感十足的选单、超强金属感的界面皮肤以及唯美画风的MV，《DJ Max》可以用“绚丽”二字来形容。游戏利用卷轴通道，以落下音符的形式表达音乐节奏元素，玩家要合着音乐的旋律按键进行游戏。本作的难度设定跨度很大，有两键操纵的2B模式，也有进阶的4B模式，更有高手发烧向的8键模式，玩家们可以挑选适合自己的难度进行游戏。游戏中的曲目基本上都为原创音乐作品，而东亚各地的版本也拥有自己的专属音乐（一般为当地流行音乐，或者韩语歌曲的多语版本），几乎每首曲目都拥有独特的背景动画，为了让背景动画更加唯美并反映音乐内涵，《DJ Max》制

作组专门招募了韩国知名插画家们为其制作背景动画。当然《DJ Max》的精髓还是音乐，这个系列的音乐让人百听不厌而大受赞誉。游戏中的曲风非常多，拉丁风、轻摇滚、HIP-HOP等等。另外，游戏的系统要素非常丰富：数量众多的道具用来装饰游戏界面；华丽的FEVER系统挑战玩家的反应极限；人性化的鉴赏模式可以让玩家在游戏之余细细品味OST与MV。高音质与高画质的完美结合，《DJ Max》这么专业的音乐游戏足以让玩家动心。



敲响快乐之鼓

——《太鼓之达人DS》

这是风靡日本的音乐游戏，老少咸宜，玩家只需要配合音乐，敲打屏幕上的虚拟“太鼓”打出正确的节奏便能获得高分。Namco的这个简单创意吸引了一群铁杆“太鼓饭”，简单的操作、耐听的曲目和超强的投入感让“《太鼓之达人》系列”在街机和家用机平台掀起一阵不退的热潮。从系列首作发售至今，《太鼓之达人》已经有三十多部作品和大家见面了（不包括手机平台）。游戏的操作比《DJ Max》简单，只需要按下对应的红色或者蓝色按键，或者干脆在下屏进行模拟打鼓的触摸操作就能轻松游戏。遇到大个的音符时，需要同时敲击两边的鼓面或鼓缘才能拿到完整的分数，玩家可以根据自己的需要调节曲目的难度和节奏。另外，游戏有多种模式，尤其在“踢馆模式”下，玩家可以操控可爱的太鼓整理装备物品，提升经验值练级并赚取金钱。该模式有剧情设计，场景很丰富，遇敌采用了踩地雷式，非常像一款RPG。本作总的来说这是一款十分容易上手的游戏，所有设定都平易近人，而且打击感出色，音乐简洁动听，是一款优秀的音乐游戏。

跟着节奏走向世界尽头

《啪嗒嘭》

一个古老的种族在对抗怪兽的战争中失败了，战士们死的死伤的伤。他们的故乡在战斗中化为废墟，生还者为了重建自己的家园、赶走怪兽和敌人，走上了召集同伴的艰苦道路。玩家扮演的神明大人与举着自己种族标志大旗的号召者相互配合，在废墟中找到受伤的伙伴，逃避恶龙的追击，赶走敌人的余党回到村子里面，他们建立新的村庄，用自己的智慧召唤出新的伙伴——枪兵、弓手和斧头手等。伙伴们为了共同的目标，齐心合力赶走敌人重建家园。这看似又是一款英雄主义RPG游戏，不过这确切地说应该是一款音乐节拍游戏。







PATA、PATA、PATA、PON……这只是一个普通的节奏，不过在游戏界，这是一个非常大的创意。将音乐游戏的节奏元素和战斗完美结合是《啪嗒嘭》的创意之举。本作出自SCE之手，可爱的画风，还有剪影效果，《啪嗒嘭》并不是一款单纯的音乐游戏，玩家需要利用○□△×这四个按键，按照音乐的节拍操作啪嗒嘭们完成各种指令。为了壮大啪嗒碰的队伍，玩家需要利用讨伐BOSS和任务得到的战利品制作新的啪嗒嘭，发掘更强大的兵种。啪嗒嘭穿上不同的装备会有各自的属性，不同的兵种应对不同的敌人，所以玩家在战斗的时候，需要合理地安排出战的部队，是用远程部队攻击，还是用近身部队攻击，是防守还是出击，这些都要仔细琢磨，所以游戏也非常具有战略性。

当玩家将游戏通关时，“PATA、PATA、PATA、PON”的节奏已经深入玩家的大脑，成为铭记的节奏了。有人戏称这个游戏是“太鼓之达人 战略版”，其实游戏素质已经因创意而升华了。“《啪嗒嘭》系列”以一个再普通不过的节奏为原点，加入战略、养成、动作等要素，即使不喜欢音乐游戏，也建议你马上去尝试。

燃烧的旋律

——《押忍！战斗！应援团！》

美国职业篮球比赛中，球队休息时总会有美女啦啦队出来表演为自己球队加油助威。助威大都采用舞蹈的形式，配以欢快的音乐给与球队斗志。现如今，美女啦啦队已成为美职篮不可缺少的一个要素。但是在日本有这样的一种啦啦队，全是由热血男儿构成的，这就是著名的“应援团”。应援团是日本特有的校园啦啦队组织，与一般啦啦队不同，应援团的成员大部分都是男性，通过独特的威武装扮、硬派粗犷的呐喊、响亮的鼓声与潇洒的举旗等方式在各种场合下营造声势鼓舞士气，这其中，我们不难发现饼脸大叔挤出衬衣的浓密体毛，飞机头帅哥做出复杂的表情导致皱纹迭出的核桃脸，留秃子头但动作却异常腼腆的古怪学生……每当学校召开运动会、举办校庆和文化节，就到了应援团表现的时刻了。其实应援团也分男女队，团员的训练除发音练习外，还有体能训练、节奏训练等。应援团的舞蹈动作非常夸张，也足以体现该活动的体力耗费比较大。《押忍！战斗！应援团！》游戏中通过夸张有趣的漫画风格营造出热血氛围，玩家扮演应援团成员，为各行各业的人们加油助威。操作方式是用音乐节奏动作的方式进行，玩家要按照画面提示与音乐的节奏，通过触摸屏进行相对应的节拍输入。虽说游戏外表比较粗犷，但是游戏内容玩起来绝对热血沸腾，不同于之前介绍的音乐游戏，《押忍！战斗！应援团！》中大部分都是热血歌曲，一曲下来绝对精神振奋，让玩家能有充足的精力去做其他事情（汗）。



假期娱乐建议

在音乐游戏期间，请玩家们控制音量，每天戴耳机时间不要超过两个小时。听音乐虽然能够愉悦身心，但是长时间戴耳机对身体是有危害的。因为戴耳机时，外耳道口处于封闭状态，耳机中的声音全“集中”在耳道里，长时间如此，会损伤听觉细胞，导致听觉功能下降，严重时，甚至会导致突发性耳聋。建议玩家们在戴耳机享受音乐游戏乐趣的同时，嘴里嚼块口香糖或者其他食物，缓解耳朵与外界的大气压力。

户外活动篇

假期如何支配大把大把的时间是不少玩家需要面对的问题，平时久坐学习的同学应该多花点时间再户外运动上面，诸如郊游、爬山、跑步、游泳、球类运动等都可以涉及。这些活动能促进肌肉组织发展，增强心肺功能，提高身体机能，强健体魄，增强体质，提高免疫力，缓解压力以及提高睡眠质量。总的来说，户外活动是全面促进身心健康的有益之举。如果你还没做好户外活动的准备，那就先从游戏中体验一下户外活动的魅力吧。

暑期户外活动一锅鲜

——《我的暑假 携带版 昆虫博士和天边山的秘密》



随着年龄的增大和高科技娱乐产品的普及，许多人已经忘记了小时候和其他小朋友结伴去野外游玩的欢乐时光，和朋友们采集昆虫、钓鱼、放风筝、斗虫子，从这些绿色的游戏中感受大自然的魅力。《我的暑假 携带版 昆虫博士和天边山的秘密》讲述的是一个没有互联网、没有电子游戏的山乡里，孩子们结伴嬉戏的故事。主人公的母亲因怀孕而无法照料他，便让父亲把主角带到乡下的姑父家度过一个新鲜的暑假，玩家会跟随主角在山中、森林里探险，并与附近同年纪的小孩子交朋友，度过一个与城市里截然不同的暑假。探险之余也别不能忘记写暑假作业，玩家需要将白天在森林、山中发现的各种新鲜事物写进日记里，完成图文并茂的有趣作业。本作的画面非常清新，处处都透着大自然气息，游戏中出现的昆虫刻画得非常真实并有详细介绍。作为背景音的知了叫声不显嘈杂，简单的音效反而给游戏增添了强烈的夏日气氛。游戏中，我们每天可以做不同的事情——钓鱼、抓昆虫、斗虫子、探险等。游戏最大的特色就是斗虫子，玩家在抓到虫子以后为它起名，然后慢慢培养，和别的虫子进行决斗。游戏中甲虫的数量在100种以上，种类繁多，如果想全部集齐可得下一番功夫。

美妙田园生活

——《牧场物语》系列



现在城市就业紧张，不少大学生毕业之后选择去农村耕种养殖，已经有不少人在田园创业中获得了成功。炎炎酷暑，玩家们大多不愿走下农田亲身体验辛苦的农活，但不要紧，我们有《牧场物语》，可以让你足不出户便能体验田园生活。该系列诞生已经有十五个年头了，创意十足的系统和温馨的游戏内容使得这个系列一直有很高的人气，无论男女老少，都可以拿起游戏体验到其中的乐趣，而且每位玩家都可以以自己不同



的游戏方式进行独特的游戏过程，因此，游戏的自由度可谓相当之高。系列最新的正统续作《牧场物语 双子村》自去年发售以来也是广受好评，游戏继承了系列一贯的优点，画面清新华丽，游戏要素丰富，玩家可以边耕种农作物，边养殖牲禽，还可以把妹……





悠闲的垂钓
——《鱼之眼 携带版》

都市节奏飞快，百忙之中抽出时间去湖边垂钓是一件很奢侈的事情，有了《鱼之眼 携带版》，玩家就可以拿着小P“垂钓”了。这是凭借《牧场物语》红极一时的游戏厂商MMV制作的另一款生活休闲游戏，游戏讲述一个在大都市工作的上班族开始对繁忙的生活感到迷茫，遂决定去拜访过去偶遇的一位老渔人，出发前往至深山小屋。主角向身为钓鱼专家的老人学了许多钓鱼的技巧与知识，并通过许多专家下达的任务而日渐成长。游戏中的垂钓分为选位、投竿、收线和成功垂钓。其中收线部分是游戏中的精华，鱼儿上钩后会有特写画面显示其动向，它当然不会乖乖束手就擒，如何用滑杆制服“不听话”的鱼儿是玩家所要面对的问题。成功垂钓后可以看到钓起的鱼儿的重量长度等数据，如果不是自己的目标那放生即可。游戏的自由度行业很高，想要去哪干什么都由玩家来决定的。随着季节、环境、钓具的变化，钓起的鱼儿的种类也会有所不同。本作支持最多四人的通信对战，共有五种游戏模式可进行对战。优雅的风景、动听的音乐，虽然没有华丽的画面不过贴图看起来都很干净，烘托出“亲近大自然”这个主题，所以游戏开头加入了实拍CG，看上去很舒服。MMV确实有制作模拟类游戏的天赋，厌倦了大作冲击的玩家一定要尝试一下，本作会给你意想不到的惊喜。



让贵族运动大众化

——《大众高尔夫携带版2》

“高尔夫”代表了什么？绿色、阳光和氧气。这项贵族式的运动最大的魅力也就在于：呼吸着户外充满阳光和氧气的新鲜空气，从第一洞打到十八洞，享受每一局的成就感。SCE旗下的“《大众高尔夫》系列”一直拥有不错的销量，简单的操作加上可爱的画面，使之在日本成为国民级别的高尔夫游戏。游戏分为“挑战模式”、“大会模式”、“迷你游戏模式”和“练习模式”。玩家们可以通过不断地比赛获得种类繁多的道具，这也是将游戏进行下去的动力之一。游戏的音乐听起来很舒服，声优的配音也十分给力，使得整个Q版的高尔夫比赛玩起来代入感十足。二十多名可选角色和三百多种道具，低门槛的操作加上华丽的游戏效果，所有玩家都可以通过这个游戏去感受高尔夫运动的魅力。由于真实高尔夫运动的门槛较高，国内真正接触到这项运动的玩家不是很多，咱们可以先虚拟体验一把，即使是不会打高尔夫的玩家，也可在这里寻找到高尔夫的乐趣。



平原上的闪电

——《胜利赛马2010》

赛马是一项已经存在很多世纪的运动，其广义是人类利用马科动物进行比赛的项目。从古至今，这是一项经常与赌博联系起来的体育赛事，而这些赛事中最著名的就是纯种马比赛。在很多国家，对马的饲养、训练和比赛现在已经成为一种重要的经济活动，在很大程度上，赛马投注是马业的巨大支柱。杰出的马匹能赢得数百万美元，通过提供马群服务（如配种）可以赚取更多的钱。在流行赛马的国家里，比赛的风格、距离和比赛的类型是各不相同的。在中国，虽然香港的赛马业发展得不错，但大陆地区这个行业还算冷门，可能只有少许北方的同学有机会骑马吧。《胜利赛马2010》可以让你足不出户就体验户外赛马的乐趣，游戏中有电视节目主持人将会全程实况解说，游戏全采用真实资料，马匹的各项特征、马师的姓名、年龄、偏好以及各种赛事等，都是依照的真实的数据显示。各位玩家可根据自己的赛马和马师的各种状态数值来策划详细的战术，不断地赢得比赛获得奖金，以此培养自己的马匹并获得更好的成绩。《胜利赛马2010》给玩家一种“车、枪、球”以外的新奇游戏体验。暑期体验绿色运动，《胜利赛马2010》是玩家们的一个不错选择。

假期娱乐建议

好不容易到来的悠长假期，大家当然要多多去户外活动，掌机的便携性可以让我们在等人、等车的时候有放松的机会。但是注意不要在强光或者光线过暗的地方玩游戏，公交车上也尽量少玩掌机，那样会对视力造成损害。另外，多多进行户外活动舒展筋骨，益处多多，就算是户外的步行，也能在接近自然的同时缓解压力并减少植物精神症状。

休闲益智篇

美国的心理学研究者称，电子游戏并非一无是处，电子游戏可以使外科医生手术的技艺更加纯熟，提高手术速度，降低出错可能。特别是一些益智游戏，不仅能使人得到娱乐，还能锻炼大脑功能。对于方便携带的掌机平台而言，休闲益智类游戏可谓找到了温床，益智类游戏随玩随放的特点在这个平台发挥到了一个不错的高度。不用花费很多的时间和精力，却能得到很多的快乐。在这个假期，如果对那些大作感到麻木了，不如来点休闲益智的小游戏换换口味吧。

今天你愤怒了吗？

——《愤怒的小鸟》

这款被誉为2010年最畅销的游戏之一，在iOS、PC、Android全平台总计下载次数超过1亿，这个惊人的数字说明了《愤怒的小鸟》巨大的影响力。本作是芬兰公司Rovio Mobile推出的一款益智游戏，在游戏中玩家控制一架弹弓发射小鸟来打击建筑物和小猪，并以摧毁关中所有的小猪为最终目的。在最先登陆的手机平台上收获颇丰，让制作公司将目标对准了掌机和家用机平台。PSP上的《愤怒的小鸟》是PSN下载游戏。玩家需要控制一群小鸟，帮助它们夺回被一群绿色的小猪偷走的蛋。小猪被由木材、冰块和石块等材料搭成的建筑保护着，游戏的目标是消灭关卡中所有的小猪。玩家通过使用弹弓发射小鸟，直接打击小猪，或通过打击建筑使其垮塌而间接消灭小猪。游戏的趣味性十足，在笔者身边，很有多女玩家将iOS平台和PSP上的《愤怒的小鸟》全任务三星通关，骨灰程度让笔者只能自叹不如。《愤怒的小鸟》游戏的风靡也让其周边产品大卖，在香港，愤怒小鸟的公仔成为2011年年宵大卖的产品。



植物保护家园

——《植物大战僵尸DS》



《植物大战僵尸》这款塔防益智小游戏和《愤怒的小鸟》一样，在PC及手机平台大放异彩之后再转战掌机。游戏由著名解谜游戏开发公司PopCap games开发，游戏中，玩家要放置一系列拥有攻击或防御功能的植物，阻止不断到来的僵尸，一旦有僵尸进入屋子，房主的大脑会被吃掉导致GAME OVER。游戏场景则是房屋的前庭草坪、后院草坪、游泳池及屋顶其中之一，其中草坪和游泳池还有日夜和是否有雾之分。每个场景被分为五条或六条轨道，通常僵尸随机出现在某一条轨道，并沿直线前进。而普通植物也只能攻击或抵御一条轨道上的僵尸，每条轨道末端还有一些一次性攻击设备如割草机，可以清除该条轨道上所有僵尸。《植物大战僵尸DS》画面干净清新，音乐轻松中夹杂些许诡异，游戏元素简单但玩法丰富，游戏的过程比较自由，玩家每一关都可以用不同的方式通关。另外，游戏中加入了很多恶搞元素，PC版里一个僵尸的形象类似迈克尔·杰克逊，还有很多诸如电影著名台词的改编，让整个游戏的气氛异常欢乐。





世界上最有魅力的方块

——《俄罗斯方块DS》

《俄罗斯方块》风靡全世界，是下落型方块类游戏的鼻祖。该游戏原本是前苏联科学家阿列克谢·帕基特诺夫在1984年6月利用空闲时间所编写的游戏程序，之后开始授权给各个游戏公司，造成《俄罗斯方块》在各平台上大量发行的现象。《俄罗斯方块》创造了庞大的经济价值，它看似简单却变化无穷，令人上瘾，相信大多数用户都还记得为它痴迷得茶不思饭不想的那个俄罗斯方块时代。如今，《俄罗斯方块DS》在NDS上强势回归，上手极其简单，



但是要熟练地掌握其中的操作与摆放技巧，难度却不低。本作中的规则没有改变，但模式异常丰富，让人百玩不厌，游戏还增加《马里奥兄弟》、《塞尔达传说》等作品的背景音乐，让玩家感到异常亲切。怀旧的画面、熟悉的音乐加上那魅力无穷的游戏方式，《俄罗斯方块DS》绝对是玩家在这个暑期休闲益智的良品。



假期娱乐建议

轻松的益智小游戏不需要花费太多的精力和时间，饭后坐在沙发上通几关，感受到游戏的乐趣便已经能达到这类游戏的娱乐职能了。此外，玩家假期也不要光顾着玩游戏哦，适当的“充电”能使自己的知识面得到扩展，每天坚持用半个小时来读书，可能对玩家的将来也有巨大的影响。

恶搞幽默篇

炎炎夏季，闷热的天气总会让人感到一丝烦躁。因为温度的上升，人体内血液循环加快，很容易就产生激动情绪，此现象在几大火炉城市表现的尤为明显。因此，我们需要一种调节心情的手段，玩玩恶搞幽默的游戏是不错的选择，下面我们就来介绍那些能让玩家开心一笑的游戏。

史上最凶的S·RPG
——《魔界战记 携带版》

《魔界战记 携带版》就是一款以恶搞为中心的游戏，游戏中恶搞元素无处不在。先看看设定，一般游戏只到100左右的等级上限在本作飙高到9999，本作能培育出HP超过4千万、能力值到达2千万的角色，角色每进行一次攻击，伤害值都是相当华丽。再来看看人物，拉哈尔——本作品的主角，魔王克里切夫斯科伊与身为魔女见习生而来到魔界学习的人类母亲之间所生的半恶魔。在父亲死后，以继承魔王为目标。看看他的年龄——1313岁！这还是几名主要角色中最

PSP 魔界战记2携带版 魔界戦記 ディスガイア2 PORTABLE CERO A UMD

年轻的。拉哈尔总是以自我为中心、任性妄为、冷血，拥有与魔王儿子的身分十分相配的个性，讨厌爱、温柔、光明与积极之类的话语、以及大胸脯的女性。本作品的女主角艾多娜是拉哈尔的家臣，年龄为1470岁，非常有野心，比任何人都爱好自由，绝对不饶恕妨碍自己的人，如果提及胸围之类的话题，艾多娜则会被激怒。游戏中所描述的是一个神经大条的世界，玩家要提升自身能力却必须通过召开黑暗会议来审核通过，并且黑暗会议可以进行贿赂，而且对会议结果不满可以进行暴力反抗……游戏剧情中不少脱线的对白和恶搞的事件让人忍俊不禁。该系列于2003年被改编成漫画与轻小说，2006年被改编成动画，可见还是相当受欢迎的。





疯狂是没有下限的！

——《Jackass蠢材秀》



他们是一群不同寻常的人，你可以说他们疯狂，可以说他们勇敢，也可以说他们变态，他们走遍世界各地，做着你不敢做的事情，连NBA篮球巨星奥尼尔和好莱坞巨星布拉德皮特也与他们合作过，他们是Jackass。这帮人用各种各样稀奇古怪、荒诞不经的恶搞行为，大大地污染了观众的视听环境。这只是一个所有疯狂镜头的大串烧：穿着红色上衣、蒙上眼睛让疯狂的斗牛直接戳到身体；踩铁锹打自己脑袋；坐着购物车撞墙；用蝎子夹夹舌头；坐着弹力球从屋顶跳下；开着跑车拔牙；自制火箭人体升空……《Jackass蠢材秀》这款游戏根据同名搞怪电影改编而来，即使是在现实中，Jackass们都敢做着人们不敢去做的事情，游戏中我们将看到他们更加疯狂的举动。该游戏是由35个小游戏组成的，各个方面都非常出色，精美的画面、出色的音效，最重要的是一个个严谨且充满挑战的小游戏。《Jackass蠢材秀》将一个个疯狂的趣味小游戏呈现给大家，还有那些著名的Jackass助阵，游戏怎么能不红？游戏中充满了爆笑的镜头，游戏制作者还特地加入了回放和录像功能，玩家可以反复回味Jackass在游戏中最愚蠢的瞬间，甚至可以和朋友一同分享角色在被摧残时那惨绝人寰的鸣叫……另外《Jackass 3D》自上映以来的票房非常不错，推荐那些喜欢的玩家观看。



荒诞的律师生活

——《哈维博德曼 律师》

Adult Swim旗下著名的节目《哈维博德曼》以荒诞搞笑为人所知，这款游戏秉承着电视节目的一贯风格，充斥着黑色幽默和荒诞。游戏全程语音，还有海量的过场动画，整个游戏过程就像是看一个互动剧集，非常有趣。因为有着大量的动画来交代剧情所以比起原本仅简单地阅读文本故事更显直观，更贴近生活。甚至就算你从没看过该剧集，也会喜欢上里面的角色。游戏中玩家需要扮演律师为委托人洗脱罪名，与《逆转裁判》相似，但游戏的风格与其完全不同。以推理类游戏的标准来评价本作，只能给个C级，但若恶搞游戏的标准来评价本作绝对算得上A+！《哈维博德曼 律师》中还有不少《街头霸王》元素的恶搞，玩过“《街霸》系列”的玩家看了绝对会心一笑。但仅仅5个章节的游戏内容可能会让玩家有点意犹未尽的感觉，因为游戏的剧情实在是太有趣了。炎炎夏日，如果你想找点乐子，那么《哈维博德曼 律师》你绝对不能错过。





假期娱乐建议

俗话说，笑一笑十年少。保持良好的心情非常重要，假期多做一点让自己身心愉悦的事情，如看喜剧电影或者剧集、打打搞笑游戏、听听相声等等。与笑声常伴有许多好处，可以放松肌肉，松弛神经，促进消化，强化心脏……所以假期也不要光顾着自己打游戏了，多和家人在一起做点开心的事情可以让全家人的生活更健康。

结语

介绍了这么多游戏，相信读者们都能从中找到自己感兴趣的类型进行尝试。这些休闲游戏特点都非常鲜明，没有宏大的世界观设定，却简单有趣。另外提醒玩家们暑期可不要整天沉迷游戏，每天控制游戏时间，游戏时保持室内光线明亮，每玩半个小时就起身走动，活动身体，这样对身体有好处。当你觉得视力模糊、眼睛胀痛、眼角干涩的时候，请停止游戏，这是眼疲劳的体现。这时可以先用热毛巾捂在闭着的眼睛上30秒钟，然后浸一条长毛巾到冰水里，捂在眼睛上，重复几次就可减轻症状。最后，祝大家假期开心。







今年的E3惊喜不断，Wii U和PSV都非常值得期待，各种创新的玩法让游戏乐趣得到了极大的提升，而PSV超高的性价比更是造福宅在寝室的穷学生们，想想窝在被子里玩PS3画面级别的游戏是多么幸福的一件事啊。大家趁正式发售前的一段时间赶快存银子吧。

文 翔Starry、Civily练



宠物海上急救队

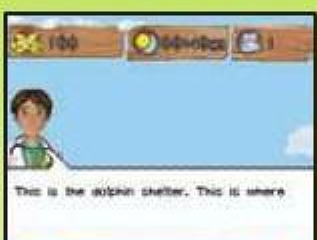
Paws & Claws Marine Rescue

THQ	SLG
美版	编号：5711

本辑游戏推荐 抢救每一个受伤的小动物！

随着社会的逐渐发展，越来越多的人不再满足于生活质量的提高，开始把更多的注意力放在了保护自然上，自然界中可爱的动物更是容易唤起人类的爱心，而本作就是这样一款以救援动物为主题的游戏。刚开始玩家有一男一女两个角色可以选择，正式进入游戏后会有一位和蔼可亲的教授跟你讲解动物救援的相关知识，作为急救队里的医生，玩家每天的事务会非常多，只要急救队的工作人员发现受伤动物后就会打电话找你去医务室就诊。游戏初期遇到的多是海鸟等小动物，玩家需要先用砝码称出它们的体重再用听诊器来判断鸟儿们的身体状况，不过听诊的时候也有讲究，一般把听诊器放在鸟的下腹部会比较快诊断出鸟的症状，游戏中有三种颜色的药，根据不同的病症进行注射后它们就会很快恢复健康，而每治好一只动物后游戏都会播放一段有趣的放生动画。除了等工作人员送动物来外，玩家也可以主动进行救援，在海滩上往往会躺着一些生命垂危的鸟，小小的关爱就可以拯救它们的生命，此外，海滩上还有塑料水瓶、纸屑等生活垃圾，玩家有空的话也可以利用触屏顺便打扫一下卫生。随着游戏的深入，被救助的动物会变得越来越大型，玩家除了帮它们治疗外还可以利用手里的资金修建海豚、海豹等动物的专属疗养中心。总的来说本作是一款充满爱的游戏，虽说画面并不算出色，但是每次救助一只动物后都会让人非常有成就感，并能通过游戏学习到一些基础的动物救援知识，热爱大自然和喜欢模拟类游戏的玩家不要错过本作。


▲这只鸟看起来没什么活力。



▲修一个这样的海豚中心需要不少银子。

推荐给 喜欢动物的玩家 · 对救援知识感兴趣的玩家



卫星守卫军

N.O.V.A.

Gameloft	FPS
美版	容量：约200MB



▲被敌人的炮火击中后画面上会出现淡淡的红色。

本作是Gameloft推出的一款科幻主题FPS游戏，此前曾登陆iOS平台，讲述了在遥远的未来由于地球环境的破坏人造卫星成为了人类新的生存空间，而在人类刚刚建立好卫星居住群时一个神秘的外星种族穿越原先所在的黑暗空间，对人类开始了侵略，而玩家则要在游戏中扮演一名退役的战士，重新投身到这场生死攸关的战争之中。本作的操作沿用了PSP上经典的设定，即用四个按键控制视角摇杆控制移动，并针对掌机的特性引入了辅助射击系统，只要准心在敌人附近就可进行自动瞄准，让整个游戏的节奏变得更加流畅。本作中敌人的整体AI还算不错，会根据不同的状况选择合适的武器，而每个关卡的BOSS比小兵更加狡猾，玩家只有发现它们的弱点后进行针对性打击才能干掉它们。虽然本作有模仿《光环》的嫌疑，但也不失为一款射击佳作，喜欢FPS类游戏的玩家不要错过。

推荐给 射击游戏爱好者·喜欢战争题材的玩家



丛林有情狼

Alpha and Omega

Funbox Media	ACT
欧版	编号：5697

本作是以狮门电影公司推出的同名动画为基础改编而成的一款动作游戏，讲述了身为不同种族的狼凯特和亨弗雷为了阻止狼群之间的战争而一起四处奔走，旅途中两匹不同性格的狼遭遇到很多惊险和意外，而随着时间的流逝它们发现彼此爱上了对方。游戏最开始是雪山场景，玩家将控制亨弗雷在雪地上滑行，由于滑雪装备比较简陋，一路上玩家需要通过前后键来调整亨弗雷的重心，以至于在从高处落下或做空翻动作时能保持平稳。在上屏有一个进度条，除了亨弗雷自己外还有一个时钟，玩家必须在这个时钟之前抵达终点才算完成任务，但是一直保持高速度会影响获取途中的道具，如何保持一个合理的平衡需要玩家自己把握。此外，本作还收录了吃浆果、高尔夫等充满了丛林气息的小游戏，原动画的粉丝和喜欢动作游戏的玩家不妨尝试一下本作。



▲踩着木头滑雪是一门技术活儿。

推荐给 原作动画的粉丝·动作游戏爱好者

休闲钓鱼

Flick Fishing

Gameshastra	SPG
美版	容量：约190MB

本作是一款制作精良的休闲钓鱼游戏，把钓鱼过程中最精华的要素提炼出来，让玩家能最直接的感受到扯鱼竿的乐趣。游戏中有森林、港口、深海等多个场景，空中盘旋的飞鸟和激起的水花效果都相当精细，营造出了一种真实的氛围。玩家甩杆前可以根据你想钓的鱼类选择对应的饵料，不过下水后并不能查看到其在水底的状况，只能通过观察浮漂进行判断。当鱼上钩后可以转动摇杆来收线，但是过于着急的收线往往会让玩家赔了夫人又折兵，比如游戏中的剑鱼非常难钓，在其上钩后往往需要不断收放线来消耗它的体力，在其疲惫以后再猛收线把它钓上来。此外本作还有一个比较特别的拍照模式，玩家在竞赛中获得奖杯或者发现新的鱼类都会拍照留念并保存在游戏的相册中，平时没机会去野外钓鱼的玩家不妨用本作来体验一下垂钓的乐趣吧。



▲在小溪旁钓鱼别有一番风味。

推荐给 热爱钓鱼的玩家·对户外休闲运动感兴趣的玩家



少女爱上姐姐 携带版 两个姐姐大人

乙女はお姉さまに恋してるPortable ~2人のエルダー~

Alchemist	AVG
日版	容量：约1.5GB



▲本作的画面非常干净清新。

本作是PC平台同名恋爱冒险游戏的移植加强版，讲述了美少年妃宫千早拥有俊美的长相和一头银发，但过于精致的外貌也给他带来了不少烦恼，学校的同学经常为此对他进行嘲笑，以至于他不得不被迫转学到一所女子学校读书，并意外地爱上了女主角薰子。相对原作，游戏在画面效果上进行了不少优化，除了把比例调整到适合PSP屏幕外，厂商还为原本静态的CG加入了一些细微的动态效果，配合上开门、走路、风吹等音效让游戏有种浑然一体的感觉。除了在画面上有了很大改进外，本作还在出现重要剧情分支的时候加入了一个可爱的提示系统，尽量减少玩家在决定分支剧情时产生的失误，让游戏的进行变得更加简单。此外，本作的鉴赏模式中还收录了大量精美的CG和背景音乐，对本类题材感兴趣玩家不妨尝试一下本作。

推荐给 恋爱冒险游戏爱好者·对伪娘题材感兴趣的玩家



少年神秘故事

Junior Mystery Stories

Avanquest Software	AVG
欧版	编号：5714

本作是一款充满童趣的冒险游戏，讲述了一名小女孩带着她心爱的玩具到一座神秘房屋中探险的故事。因为有着丰富的推理要素，所以收集线索和物品成为了本作中一个很重要的过程，玩家首先需要对发生的奇异现象进行适当分析，根据上屏幕的提示在房间杂乱的物品中找到你想要的东西。在冒险过程中玩家除了凭一己之力外还有许多辅助道具可以使用，比如在某些复杂场景中实在无法找到线索时按下Y键就会有水晶球进行提示，玩家只需再细心的搜索一下附近就能发现有价值的东西，虽然水晶球的功能很实用，但是由于能量限制玩家最好把它留到最关键的时候救急。除了扣人心弦的剧情外，本作中还穿插了近十种有趣的小游戏，在解锁以后玩家可以在菜单中直接进行游玩，对欧美鬼屋故事感兴趣的玩家不妨尝试一下本作。


▲这屋子里到底隐藏着怎样的秘密？

推荐给 喜欢逻辑推理的玩家·喜欢惊悚剧情的玩家



柏青哥天堂SLOT 柏青嫂超级海物语IN冲绳

パチパラSLOT ~パチスロスーパー海物语 IN 冲绳~

Irem	TAB
日版	容量：约1.6GB


▲想玩好柏青哥需要大量的时间进行练习。

所谓的“柏青哥”是一种在日本地区十分流行的赌博机，在许多动漫作品中都可以看到它的身影，日本还有许多人以此为生，而本作则是一款以海岛为主题的柏青哥游戏。本作的玩法非常简单，玩家只需要投入硬币启动机器就会随机出现许多不同的图案，只要图案符合特定规律的组合就会根据赔率赢得一定奖励。游戏的程序核心与街机完全相同，并提供了练习和实战两种模式供柏青哥爱好者进行研究，而在菜单里除了能进行一些界面的设定外还可以查看到盈利率、投入量等各种数据分析。由于是以海岛为主题，游戏中自然少不了相关的内容，在鉴赏模式里玩家可以欣赏到女主角们穿着比基尼在沙滩、海底等场景嬉戏的精美动画，其养眼程度一点也不低。对此感兴趣的玩家不妨通过本作来了解一下日本的柏青哥文化吧。

推荐给 对柏青哥感兴趣的玩家·需要研究学习的柏青哥职业玩家



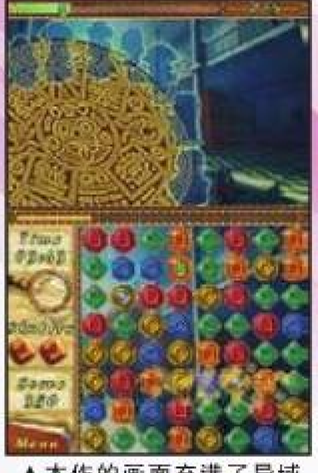
蒙特祖玛的宝藏

The Treasures of Montezuma

O-Games	PUZ
欧版	编号：5712

本作是一款以寻宝为主题的益智游戏，游戏画面充满了异域风情，华丽的图腾和神秘的音乐给玩家营造出了一种探险的感觉。与大多数同类作品类似，本作也是通过不断调整的石块之间的位置来进行游戏的，三个相同颜色的石块连在一起就会被消去。游戏在传统玩法的基础上加入了一些新元素，任务模式中玩家要有针对性地消去其中带珠宝的石块，在规定时间内达到一定数量后才可以过关。为了加快游戏的节奏本作还引入了一个特别的技能系统，玩家可以把通关获得的星型徽章装备在TNT、闪电风暴等技能上，等级越高消石块的能力也会相应地变强，比如在游戏中触发TNT技能石块就会产生爆炸效果，四周的石块都会被消去。总的来说本作是一款爽快感十足益智游戏，虽然是陈酒新装，但依然有让人眼前一亮的感觉，喜欢益智类游戏的玩家值得一试。

推荐给 对寻宝题材感兴趣的玩家·益智游戏爱好者



▲本作的画面充满了异域风情。

一品短消息

PSP短消息

●经历两年汉化工作的《樱花大战1&2》在近日发布了汉化测试版，虽然该版本还有些不稳定，但期待已久的粉丝们也值得一试。

●《疯狂熊猫》是一款动作解谜游戏，玩家将扮演一只逃离动物园的可爱大熊猫，运用各种工具与追捕你的动物管理员展开斗争，并最终回到自己的家乡。

●华丽的格斗大作《苍翼默示录 连续变换Ⅱ》在近日推出了美版。

●《宝石管理员 复活节岛》是一款可爱的益智游戏，在本作中玩家将扮演一名知名教授，通过智慧解开在复活节岛上的种种方块谜题，推荐给喜欢动脑筋的玩家。



▲由于是同一小组开发，本作与《罪恶装备》存在许多相似之处。



NDS短消息

●《职业棒球大联盟2K11》是由赛事官方认证授权的一款棒球游戏，本作除了在画面上有所提升外，还能透过网络下载最新的大联盟选手资料，棒球爱好者不要错过该作。

●《谁想成为百万富翁3》是由同名电视节目改编而成的一款益智游戏，在本作中玩家将以游戏问答的方式突破重重阻碍，争夺最后丰厚的奖金。

●NGBI在近日推出的《名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲》是一款探案类游戏，在本作中柯南将围绕日本和"安德鲁王国"两国之间的巨大阴谋进行调查，玩家要在整个过程中通过听取，搜证、关键字等方式揭露出整个事件的真相。



▲柯南这次会又会经历怎么样的冒险呢？

●《隐藏的秘密 吸血鬼之谜》是一款移植自PC平台的冒险游戏，游戏讲述了主人公克莱尔本打算在佐治亚大草原度过一个愉快的假期，可没想到的是在途中遭遇了草原上的邪恶力量，为了脱身他开始了一场奇异的冒险。

在E3如火如荼的时候，苹果的全球开发者大会也在旧金山举行，虽然本次并没有公布大家所期待的iPhone 5，但是新版iOS固件也是亮点十足，iMessage、AirPlay等众多功能让iPhone变得更加完善，由于新版固件只支持3GS之后的机型，小C也在考虑要不要换个新的iPhone了。

游戏文化频道

Game Culture Channel

我们接续上辑内容，继续来探讨格斗游戏方面的话题。以对抗竞技为目的的格斗游戏很自然地让我们联想起“电子竞技”这个名词，但是由于种种原因，在国内格斗游戏并不能像电脑游戏那样在玩家中流行起来，玩家之间也缺乏技术交流。在日本有各种不同规模的游戏赛事，格斗游戏永远是比赛的重头戏之一，但格斗游戏在国内，还是有很长一段路要走。

文 koflover　编 胧月

FTG类型漫谈

★刀剑霸王——《侍魂》、《真侍魂》



“《侍魂》系列”是SNK旗下众多FTG中的一部重要作品，正是它的出现，奠定了SNK在FTG厂商中的地位。《饿狼传说》和《龙虎之拳》尽管有诸多亮点和原创元素，但始终被人认为是《街头霸王2》的模仿作品；而《侍魂》在系统和规则方面其实有更严重的模仿痕迹，但因为出色的素质和独特的风格而广受推崇。SNK凭借一部《侍魂》，终于成为了当时在FTG界能够与Capcom分庭抗礼的游戏厂商。

在游戏风格和氛围营造方面，《侍魂》可以说是划时代的FTG作品。所谓的“冷兵器FTG”其实只是个噱头，只不过是把拳头变成了冷兵器并且融入了出血效果而已，实际玩起来时没有什么不同。但是，《侍魂》以及后续系列满载着浓郁的日式风情，才是令日本以及海外玩家如痴如醉的地方。对于许多欧美玩家来说，正是《侍魂》使他们开始接触和了解日本文化。笔者自己也是因为受到《侍魂》的影响，才记住了服部半藏、天草四郎时贞这些历史人物，自己在读历史或者玩其他游戏见到这些名字时，脑海中的第一反应就是《侍魂》。当然，《侍魂》并不是最早的和风FTG，早在1992年也就是《侍魂》发售1年前，有一部叫做《富士山斗士》的游戏，风格与《侍魂》几乎同出一辙，但它与《侍魂》在素质上存在着巨大的差距，如今已经没有多少人记得它了。



虽然《侍魂》在艺术方面有很高的成就，但是在系统和规则方面，其实还是《街头霸王2》的模仿作品，甚至有传言说《侍魂》是由开发《街头霸王2》的小组跳槽至SNK后所制作，当然这条传言是小道消息。我们都知道“波动拳”是《街头霸王2》的象征之一，也开创了“波升流”的先河，而《侍魂》虽有刀剑之名，却行波升之实，所以我们才称其为“刀剑霸王”。《侍魂》的全部13名角色中（包含BOSS天草四郎时贞），会“发波”的角色居然有10名之多；到了续作《真侍魂》中，拥有飞行道具的角色和全角色的比例居然是14：17。作为一款刀剑格斗游戏，本应立足于近身肉搏，追求刀刀见肉的

感觉，但人物却几乎全员都有飞行道具，让人感到有些名不符实。

在《侍魂》中，虽然“波升流”可行，但和《街头霸王2》还是有一些区别的。《街头霸王2》的飞行道具速度很快，留给玩家的反应时间不多，在仓促躲避的过程中可能就会被升龙拳所击落。而《侍魂》中的飞行道具的出招动作和飞行速度都比较缓慢，再加上游戏场地比较开阔，躲避飞行道具要容易得多；“升龙”在《侍魂》中没有那么霸道的性能，对空时未必敌得过跳重斩和跳踢，而且威力也不如重斩来得大；另外，人物跳跃时的高度更高，速度更慢，虽然这会有一种“施展轻功”的飘逸感觉，但实际只会留给对手更多时间去考虑如何对空而已。所以我们经常能看到如下的景象：1P拉开距离后使出缓慢的飞行道具，2P再缓慢地前跳躲避，此时1P再高高跃起用跳重斩迎击。像服部半藏、柳生十兵卫等角色，就很擅长这种“发波跳斩流”，比起“波升流”来说，我认为这种打法更没有技术含量可言。不过《侍魂》比《街头霸王2》多了一个怒槽，防御飞行道具时尽管会损失体力，但也会使怒槽得到提升，不像《街头霸王2》里是完全吃亏的局面。当怒气槽上升时，攻击力也会随之增加，若能抓住机会，破解对方的“波升流”或“发波跳斩流”，那么就能完全弥补之前防御飞行道具时所受到的损失。

系列第二作《真侍魂》在国内玩家中有很高的口碑，不过依然存在“发波跳斩流”这个问题，人物跳跃时那种“飘逸”的动作让人很难忍受，在对战时贸然起跳的一方就是找死。不过《真侍魂》在前作的基础上进行了一些系统调整，防范飞行道具时也不再单纯靠跳跃和防御，而是新增了伏地和滚翻两种特殊动作，这都是用来躲避飞行道具的。伏地是一种比下蹲身位更低的动作，就像下蹲能够躲开沙盖特的上段猛虎波那样，伏地时可以躲开波动拳这种高度的飞行道具，如樱华斩等等。伏地这个特殊动作有很高的战略意义，不但能轻松应付飞行道具，而且还可以躲避大部分上中段攻击，但它却没能在以后的FTG中传承发扬下去，就连《侍魂》系列的续作将它取消。滚翻类似于《KOF》系列的紧急回避，同样有躲避飞行道具的功能，只不过不如紧急回避的距离远。灵活利用这两个特殊动作的话，飞行道具就不再是什么威胁了。









★ 功夫大师——黑子



黑子是《侍魂》中著名的隐藏人物，他作为评判胜负的裁判却乱入登场与玩家交手，这本身就是一个值得津津乐道的噱头。国内大多数玩家应该都是在《真侍魂》中认识黑子的，但其实他最先来自于Takara的GB移植作品《热斗侍魂》，在这部作品中那位运送道具的脚夫“飞脚”也作为隐藏人物登场。不过飞脚仅仅是昙花一现，而黑子因为在《真侍魂》中的表现太惊艳，积累了深厚的人气，可惜在《侍魂》系列以外的作品中还未能登场。在Atlus的FTG《豪血寺外传 最强传说》中，黑子也是可选用的角色，但他与《侍魂》中的黑子并没有任何联系。

黑子的必杀技设定非常有意思，绝大多数必杀技都来自于SNK的其它FTG作品，这也是FTG中首次出现的“穿越”现象吧！在《真侍魂》中，黑子拥有八种不同的飞行道具，合称“黑子八极弹”，但这些飞行道具的功能都很类似，只需要使用最强的“霸王翔吼拳”其实就可以了，其它的飞行道具根本没什么实用价值。不过这些功能重复的飞行道具反倒有助于表现出黑子的恶搞风格，由其它FTG穿越而来的必杀技也会勾起玩家的回忆，下面让我们来看看这些必杀技的出处吧！

虎煌拳

黑子八极弹之一，来自于《龙虎之拳》中极限流一家的同名必杀技，相信大家是再熟悉不过了。黑子的虎煌拳带有一个猛虎印记，就像波动拳中带有发波手型印记，非常有型。在《饿狼传说特别篇》中，作为隐藏人物登场的坂崎良，所使用的虎煌拳同样带有猛虎印记。



机械冲击

黑子八极弹之二，来自于《龙虎之拳》中约翰的同名必杀技，是一个细长的冲击波造型。由于《龙虎之拳》在国内的知名度不算高，而约翰又是一个冷僻角色，在其它的FTG中也未能登场，所以大家对这招的来源可能不是太熟悉。

上下波

黑子八极弹之三，来自于《饿狼传说》中克劳萨的必杀技，不过是上下段一起出，就像《街头霸王》中沙盖特同时发出上段和下段猛虎波那样。但因为黑子的个头太低，所以上段波的高度也只是和一般飞行道具差不多而已，轻轻一跳就躲过去了。

霸王翔吼拳

黑子八极弹之四，来自于《龙虎之拳》中极限流一家的同名必杀技，这也是黑子最厉害的招数之一。因为霸王翔吼拳的判定范围太大，想要跳过去可不是件容易的事情。不过霸王翔吼拳毕竟只是黑子普通的飞行道具，所以威力并不像《龙虎之拳》中那么夸张。

斩铁波

黑子八极弹之五，来自于《龙虎之拳》中如月影二的同名必杀技。斩铁波和霸王翔吼拳在《龙虎之拳》中本是同一级别，但到了《真侍魂》中就降了一个档次，判定范围比霸王翔吼拳要小得多，躲起来并不难。

烧饼手里剑

黑子八极弹之六，来自于《饿狼传说》中山田十平卫的同名必杀技，是一个同时扔出上下两个烧饼状飞行道具的技巧。因为山田十平卫只在《饿狼传说2》和《饿狼传说特别篇》中登场，时隔数年后，山田十平卫已经和烧饼手里剑这招必杀技一起被人们淡忘了吧。

爆雷炮

黑子八极弹之七，来自于《饿狼传说》中陈近山的同名必杀技，命中后会使对方触电。不过陈近山的爆雷炮是呈抛物线状飞行，而黑子的爆雷炮就像一般飞行道具那样，是前方水平方向飞行，所以就没什么实用价值了。

黑子波

黑子八极弹之八，是《真侍魂》中的原创必杀技，造型是一个带有针棘的铁球，除此之外没什么特别之处。

黑子击放

来自于《饿狼传说》中唐福禄的同名必杀技，威力非常夸张，连续命中后还会使对手晕眩，这时候再用黑子击放或者武器破坏必杀技，基本上这局的胜利就已经到手。在黑子放出的人形斗气中，仔细观察还能发现胸口位置的7处北斗星状的伤痕，这显然是对漫画《北斗神拳》的恶搞。

黑子乱舞&黑子大乱舞

这是黑子的武器破坏必杀技，也就是一般概念中的超必杀技。在突进的过程中，造型是《饿狼传说》中金家藩的“凤凰脚”，以金鸡独立的姿势向前方滑行实在是太帅了！而乱舞部分则是《龙虎之拳》中的经典超杀“龙虎乱舞”，拳脚乱舞后以升龙作为终结。黑子大乱舞的区别是在第一次乱舞后，黑子会在原地喘息片刻（果然是岁月不饶人），然后再次乱舞并以升龙终结，这个“双重乱舞”的概念在后来一些FTG中也有出现。

在《真侍魂》之后，黑子又在《侍魂 斩红郎无双剑》和《侍魂3D版》中登场，不过反响平平。时隔多年后，在《侍魂》系列的合集纪念作品《侍魂 天下一剑客传》的家用机移植版中，黑子再次高调登场，并且依然是走恶搞路线。我们再来看看黑子在《侍魂 天下一剑客传》中的必杀技吧。

暗拂

黑子八极弹之一，来自于《KOF》系列中草擻京和八神庵的同名必杀技，取代了当初的虎煌拳。这说明虎煌拳已经不再是SNK的象征符号，《龙虎之拳》的招牌地位早已被《KOF》所取代。

能量波

黑子八极弹之二，来自于《饿狼传说》中特瑞的同名必杀技，当然我们也可以说是来自于《KOF》中的特瑞，反正《饿狼传说》系列也不再有新作了。

重当

黑子八极弹之三，来自于《龙虎之拳》中藤堂龙白和藤堂香澄的同名必杀技。藤堂香澄虽来自于《龙虎之拳》，但在《KOF》系列中登场的次数要远远高于原作。

超能力波

黑子八极弹之四，来自于《KOF》中麻宫雅典娜的同名必杀技。

十字切割

黑子八极弹之五，来自于《KOF》中哈迪伦的同名必杀技。

花蝶扇

黑子八极弹之六，来自于《饿狼传说》中不知火舞的同名必杀技。

霸王翔吼拳

黑子八极弹之七，这也是《真侍魂》中惟一保留至今的必杀技。

能量喷泉

黑子八极弹之八，来自于《饿狼传说》中特瑞的同名必杀技。

多重喷泉

来自于《饿狼传说》中特瑞的同名必杀技，连续放出三个能量喷泉。当黑子八极弹的前7招各命中一次以上时，能量喷泉就会自动变为强化版本多重喷泉。这个设定与德川庆寅的“七の太刀 游蝶华”有类似之处，也算是将这些功能相同的飞行道具赋予了一定实战价值。

灭绝切割

来自于《KOF》中卢卡尔的同名必杀技，威力虽然没有那么大，但那惟妙惟肖的姿势让人不禁回想起卢卡尔当年的风采。





战斧踢

来自于《饿狼传说》中克劳萨的同名必杀技。

真空投

来自于《饿狼传说》中吉斯的同名必杀技，至此SNK三大BOSS角色的必杀技均已凑齐。

黑子八稚女

来自于《KOF》中八神庵的同名必杀技，而且连后续的追加超杀“豺华”也都一并收录，让人感到怀念不已。

黑子大蛇薙

来自于《KOF》中草薙京的同名必杀技，当黑子八极弹前7招各命中一次以上时，黑子大蛇薙会变成全身带火的强化版本，与草薙京的MAX超杀类似。



文 盲先知 美编 咕噜





攻略透解 GUIDE THROUGH

冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮

エルミナージュOriginal 暗の巫女と神々の指轮

Starfish	RPG	2011年5月19日
日版	1人	5040日元
无对应周边		

PSP

光环视频收录 POCKET HALO

"《冬宫》系列"是一个复古RPG系列，游戏的玩法很像欧美早期的《龙与地下城》游戏，玩家可以建立冒险者角色，以不同的种族和职业组建自己的队伍，在剑与魔法的世界中，以第一人称视角在不同的迷宫中探索、冒险。培养角色、探索迷宫和收集各种道具是游戏的乐趣所在。本作原为PS2主机上的作品，在经历过NDS平台上的一次复刻之后，这次又登陆了PSP平台，闲话不多说，让我们开始游戏的旅程吧。

系统介绍

操作

一般操作	
按键	作用
○	确定
×	取消选择
△	查看道具信息
L/R	切换人物
方向键	移动光标
SELECT	截图

迷宫操作	
按键	作用
方向键	控制队伍移动
○	前进/开门
×	打开队伍菜单
□	打开地图
△	调查
L/R	左右平移
START	打开系统菜单
SELECT	截图

城镇



在传统RPG的“城镇/迷宫”模式里，城镇是必不可少的设施。游戏中有数个城镇，城镇中都有一些可以对话的NPC，通过对话可以接到各种各样的任务（Event），但是最常用到的还是最初的トランジエルダ 城，下面就介绍一下トランジエルダ 城中的设施。



城镇	
设施	作用
酒场	编辑队伍，在城中时，司教只能在这里鉴定物品。
宿屋	住宿和炼金。魔法使用次数只能通过住宿来回复，队员必须住宿才能升级，一次1级。
商店	很多城市都有的设施，可以买卖物品、修理装备、解除诅咒（被诅咒的装备会消失），还能付费鉴定物品。
寺院	能够付费复活、治疗异常状态和找回尸体。可以用金钱为队员换取经验。能够付费改变迷宫中之轮和祭坛的位置。
皇宫	查看各种图鉴、领取任务。
训练场	作成、删除角色，角色转职和改名等。



了解了城镇设施之后，我们再来看看角色相关的信息。玩家做成的每个角色都有一套属于自己的属性，通过等级提高和装备强化，每个角色都能成为独当一面的英雄，下面就让我们了解一下角色的属性。

1.等级。各种提升攻击力、强化效果的能力都以角色的等级为参照物，等级越高越好。

2.名字和昵称。

3.种族。影响角色属性的基础值。

4.性别。对游戏的影响不是非常大，不过游戏中有一些女性专用的职业和道具。

5.年龄。建立角色时，低年龄角色获得的初始属性奖励少，但是升级时加点的几率高；高年龄角色初始奖励多，但是升级时加点几率低甚至容易减点。

6.性格。一些职业需要特定性格才能胜任。另外，善和恶性格的角色不能组队，中立性格则可以与所有人组队。

7.职业。

8.角色的经验值。经验值累计之后，需要去宿屋睡觉升级。

9.HP，随着等级提高而提高，提高幅度受职业和体力属性影响。

10.角色的AC，越低越好。AC越低，角色被攻击命中的几率越低。

11.角色的状态、死亡次数和杀敌数。

12.角色所携带的金钱，游戏中每个角色携带的金钱和物品都是分开算的。

13.腕力，影响武器的命中率。

14.智慧，影响魔术师和炼金术咒文的领悟速度。

15.信仰，影响僧侣咒文的领悟速度。

16.体力，影响最大HP。体力低的角色，复活时更容易出事故。

17.敏捷，影响战斗中的行动次序，也影响盗贼技能的成功率。

18.幸运，影响盗贼技能的成功率。

在建立角色时，可以根据角色种族的属性特点来选择职业，这样在初期的效果比较好。但是角色的基本属性在游戏的作用并不像其他游戏那么明显，而且利用很容易获得的道具和一些魔法也能很简单地增加属性，影响角色生命值、攻击力和防御力的关键还是等级本身和装备。所以建立角色时也不用太拘泥于种族和职业，可以按自己喜好来建立

角色，之后再慢慢培养。根据职业不同，角色可以达到的等级上限不同，不过大概大约都是在10000级以上。

另外，游戏还有个很有趣的功能——自定义头像。玩家可以自制48×48像素大小的BMP图片，放在记忆棒的PICTURE文件夹里，然后在游戏的主菜单中选择FACE LOAD一项，就可以把图片存至游戏中，在建立角色时使用作为角色头像。


▲笔者无聊时导入了各种各样的头像，无意中发现《机战》的头像还挺合适的。



种族

游戏中共有9个默认种族和3个隐藏种族，每个种族有着自己的属性特点。由于每个角色的属性上限都是“角色基本属性+10”，所以种族的影响还是比较大的，像是妖精族的角色由于体力很难提升，所以在生存方面就很成问题。不过游戏后期通过一些道具和事件可以转换角色的种族，所以也不用太拘泥。要注意的是，一些种族升级时需要的经验比普通的要略多一些，在表中以*表示。

种族特性	
种族	特点
人类（人间）	各项基本能力平均，没有突出能力的万能种族，可以适合各种职业；咒文抵抗力略低
精灵（エルフ）	智慧和信仰较高、咒文抵抗力高、体力略低，适合培养为后排法系职业
矮人（ドワーフ）	腕力、信仰和体力突出，智慧和敏捷较低，适合作为战斗、守护、治疗类职业
侏儒（ノーム）	信仰极高，其他能力平均，非常适合作为僧侣、司教等圣职
哈比人（ホートルット）	敏捷和幸运极高，可以说是盗贼类职业的最佳人选
妖精（フェアリー）*	敏捷极高，腕力和体力极低，容易发生事故死，但是初期的AC较低。
兽族（ワービースト）*	除了幸运外的能力平均，通常攻击有20%几率附加猛毒，装备银质装备时会被诅咒
龙人（ドラゴニュート）*	体力和腕力极高，适合培养为战士系职业。种族技能“吐息”（ブレス）非常强力
魔人（デビリッシュ）*	除了信仰外的能力平均，不能装备圣洁装备，无视装备的诅咒效果
魔傀儡（魔傀儡）	隐藏种族，能力极低，初期的AC高达15，但是魔法抗性极高
半兽人（オーガ）*	隐藏种族，腕力和体力极高，咒文抵抗极低，但是异常状态回复几率很高
地精（ゴブリン）	隐藏种族，除了敏捷较高之外各项能力平均，可以作为各种职业培养



职业

游戏中共有16个职业，可以粗略的分为基本、中级和上级职业，中级和上级职业基本是基本职业的复合而来，例如忍者和游乐者都会侦测、接触陷阱的“盗贼技能”，但是盗贼的“偷盗”能力却是这些高级职业不具备的。所以所谓的中级和上级职业并非一定强过基本职业，每个职业都有自己无可替代的特色。

游戏中每个职业都有自己的能力（スキル），角色建成时就会掌握一些职业能力，而角色成长至一定等级时（基本职26级、中级职32级、上级职36级），还会掌握高阶能力（ハイマスター）。这些能力是职业特色的体现，会随着角色等级的提高而加强。例如战士的高阶能力为物理攻击威力UP，在角色50级时大约上升25%，而到了500级时会上升109%，在10000级时则达到了499.4%的增幅，非常可观。

游戏中角色的职业并非一成不变，而是可以转职的。游戏中的转职相当自由，只要满足少许条件，角色就可以在训练所中随意转职，如只要腕力达到12，就可以转职成战士。转职之后，角色的现有HP将

会保留，已学会的咒文在转职之后仍然可以使用，不过最大使用次数会强制变为3次。另外，转职后角色的等级归为1，所有属性值也变回该种族的默认值。利用转职系统，我们可以将战士等HP成长高的职业转职成盗贼、魔术师等贫血职业，以弥补这些职业HP不足的缺点；或是将司教、僧侣等职业转职成其他不会魔法的职业，以做成“魔武双修”的强力角色。要注意的是，所有能力（スキル或ハイマスター）都不会在转职后继承，所以无法打造会盗贼技能的僧侣这样的职业。

在建立队伍时，建议有两个以上习得僧侣咒文的角色，可以互相驱散无法自然恢复的异常状态。由于游戏中获得道具的途径大多是开宝箱，所以建议有一个以上有盗贼技能的角色，否则会被宝箱里的机关虐得死去活来。



▲笔者的盗贼在开一个“传送”机关的宝箱时不幸失败，被传送到了墙壁里，队伍中的6名角色直接消失……

战士 Fighter

转职条件：腕力12

基本能力：无

高阶能力：物理攻击威力UP（根据等级提高物理攻击力）。

单发物理攻击力最高、HP成长最高的职业，能够装备大部分的武器和防具，是一个非常传统的职业。很适合放在前排攻击敌人，并为队伍承受伤害。通过炼金可以将武器的主、副手限制取消，双持强力武器的战士能够提供很高的物理攻击力。不过战士的缺点是攻击方式比较单调，绝大多数时间只能平砍，难以应付很多意外的情况。

魔术师 Mage

转职条件：智慧12

基本能力：魔术师咒文（能够随着等级提高领悟到魔术师咒文）。

高阶能力：咒文威力UP+1（根据等级提高当本职业咒文的攻击力）。

典型的法师系职业，能够领悟到魔术师系的咒文，其中大多数都是攻击性魔法。虽然游戏中的咒文使用次数严重受限，但是咒文本身的效果非常强，经常能够一发逆转战局。但是魔术师只有魔法攻击，在遇到抗性高的敌人时也会一筹莫展，需要其他职业来配合。将魔术师作为转职源职业也是个不错的选择，可以培养出会魔法的盗贼等有趣的角色。

使用人 Maid

转职条件：信仰12、体力12

基本能力：自动道具（メイドリカバー，在回合结束时自动使用回复道具，可设定使用条件）。存钱罐（储金箱，必中的物理攻击，消费金钱）。饮茶时间（ティータイム，使用道具“红茶叶”回复队伍的魔法使用次数）。

高阶能力：物理攻击威力UP。迷宫的茶会（迷宫のお茶会，提高“红茶叶”的效果）。

使用人是一个非常特殊的职业，有一定的物理攻击能力，但是更多的是为队伍增加了续航能力。自动使用道具和茶会都让队伍可以在迷宫中更久的探险，省去了回城睡觉回复魔法的时间。在后期获得无限使用道具的能力之后，使用人就让队伍真正成为了永动机，无限回复药+无限茶会的组合能让玩家在迷宫中尽情地探索。

僧侣 Priest

转职条件：信仰12、性格善或恶

基本能力：僧侣咒文（能够随着等级提高领悟到僧侣咒文）。驱散恶灵（ディスペル技能，直接消灭1名不死生物敌人，无经验获得）。灵体攻击（用任何武器都能对灵体系敌人造成伤害）。

高阶能力：咒文威力UP+1。御魂解放（ディスペル目标变为全体敌人，并且能获得经验值）。

僧侣咒文大多具有治疗和回复异常状态的效果，是冒险中绝对不可缺少的。僧侣的HP成长较高，也能装置很多低AC的防具，所以是前排职业的不错人选，作为转职源职业也相当不错。由于僧侣领悟本职业咒文的速度比其他高级职业要快，所以在初期培养一名僧侣还是有一定必要性的。



▲在这种全员都中了异常状态时，僧侣的价值就体现出来了。

盗贼 Thief

转职条件：敏捷12、幸运12、性格中立或恶

基本能力：盗贼技能+1（能够发现秘道，判别并解除陷阱，比普通盗贼技能成功几率高）。物理攻击威力UP。

高阶能力：偷盗（盗む技能，偷窃敌人携带的物品）。装备解除（将敌人的装备卸下，不仅能降低敌人的能力，还能把装备偷过来）。

传统的盗贼职业，擅长探索和解除陷阱，利用潜行（隠れる）技能能够获得不俗的攻击力，还有强大的解除装备+偷盗技能组合，可以说盗贼是一个队伍中必备的职业。游戏中各种宝箱的陷阱效果非常厉害，如果不能准确判定和解除，强行打开宝箱带来的结果很可能是队伍直接全灭，盗贼判定、解除陷阱的能力比其他类似职业强，能够进一步降低获得道具的风险。解除装备+偷盗技能的组合也是后期获得一些强力装备的必要手段。盗贼在潜行之后普通攻击的指令会变为奇袭，攻击力得到很大的提高。这些特点使得盗贼成了一个适合作为转职目标的职业。

炼金术士 Alchemist

转职条件：智慧12、幸运12

基本能力：炼金术咒文（能够随着等级提高领悟到炼金术咒文）。锻冶炼金（通过素材强化装备）。合成炼金（组合素材做成物品）。

高阶能力：咒文威力UP+1。分解炼金（将以炼成的武器分解）。高纯度合成（随着等级提高炼度）。

由于锻冶炼金是游戏中惟一能提高装备属性的系统，所以炼金术士是游戏中必不可少的职业。炼金术咒文大多是增加我方能力、降低敌方能力的辅助性魔法，所以在与普通敌人的遭遇战中可能价值不是非常大，但是最高级的咒文ゼオナダル非常强力，它会对敌人造成必定命中且无属性的伤害，其威力则是根据这场战斗中曾使用过的魔法数量来决定，如果在BOSS战中使用过几十次魔法之后，再用ゼオナダル就能造成恐怖的伤害。

司教 Bishop

转职条件：智慧15、信仰15

基本能力：魔术师咒文。僧侣咒文。驱散恶灵。鉴定（能够识别未鉴定的物品）。

高阶能力：咒文威力UP。

中级职业。能够掌握魔术师和僧侣咒文，不过领悟速度和咒文的强度都不如原职业。司教职业最大的特色是有鉴定道具的能力，在游戏初期能够节省大量资金，而在游戏后期也能让玩家在迷宫中直接鉴定物品，将无用的道具直接扔掉节省空间。游戏初期默认拥有的角色中有名叫Green的司教，初期的道具鉴定工作可以直接交给他来做，非常方便。

狩人 Ranger

转职条件：腕力12、智慧12、敏捷15、性格中立或恶

基本能力：速攻（回合开始时最先攻击，和咒文一样有使用次数限制）。追击（装备弓或某些武器时，在回合结束时自动攻击1名具有异常状态的敌人）。盗贼技能。

高阶能力：物理攻击威力UP。扫射追击（追击能力的效果扩大至敌全体）。

中级职业。狩人可以看作是战士和盗贼的综合体，能够穿着和战士同等的装备，攻击力高于盗贼，擅长使用弓箭。速攻能力可以在一般的遭遇战中先解决一些脆弱但很棘手的敌人，而扫射追击则能够提升火力。不过追击的目标是异常状态中的敌人，像是利用睡眠状态偷盗等利用异常状态的情况需要注意。

斗士 Gladiator

转职条件：腕力15、体力12、敏捷12、性格善或中立

基本能力：AC低下（随着等级提高降低AC）。连击（有50%几率连续攻击，最多3次，对手失去咒文耐性、属性防御和抵抗）。强击（クリーンヒット，连击第3次时有一定几率发动的大伤害攻击）。

高阶能力：物理攻击威力UP。斗争本能（随着等级上升，发动强击的几率上升）。

中级职业。大器晚成的职业，初期可用的装备非常少，而且AC很高，在防御方面非常弱。但是由于连击和强击技能，攻击方面则异常强大。游戏后期可以获得一些斗士用的装备（不影响AC低下能力），并且等级提高之后AC低下能力也开始体现价值，斗士就可以独当一面了。另外，连击技能可以降低敌人的召唤耐性20%，这使得一些无法被召唤的BOSS也有几率被召唤师建立契约。

游乐者 Bard

转职条件：智慧10、信仰10、体力12、幸运15、性格善或中立。

基本能力：魔术师咒文。盗贼技能。塔罗牌（可以使用塔罗牌）。乐器演奏（能够演奏乐器，代替一些咒文的效果）。

高阶能力：物理攻击威力UP。命运改变（抽牌的成功率修正值降低）。

中级职业。有着魔术师的咒文和一定的物理攻击能力，还有盗贼的技能可以协助探索。但是游乐者的最大特色还是塔罗牌。在战斗中，游乐者能够抽牌，根据牌的内容形成各种效果，如果抽牌被判定为失败，则会出现对我方非常不利的效果。每次抽牌之后，成功率都会向下修正，通过回城或喝茶能够恢复。由于卡牌的效果非常强力，所以在抽牌成功时对我方的战斗帮助极大，但是在固定的事件战斗中，抽牌的成功率恒定为1%，基本可以忽略了。

巫 Kannagi

转职条件：智慧12、信仰15、敏捷12、性格善或恶

基本能力：驱散恶灵。灵体攻击。乐器演奏。结界（张开结界保护队伍）。

高阶能力：物理攻击威力UP。古式（可以防具栏装备札，提高攻击次数）。降魔调伏（对灵系、不死系和恶魔系敌人攻击力翻倍）。

中级职业。结界是最大的职业特色，能够让队伍有效地防御敌人的魔法。通过结界能够提高队伍魔法耐性，甚至使魔法无效或是反射。这个职业非常擅长对邪恶敌人的攻击，遇到灵系和不死系敌人可以用驱散技能直接消灭敌人，而对恶魔也有着倍化的攻击力。另外，由于巫可以在身上装备大量武器（札），所以攻击次数非常多，在大后期能够造成可观的伤害，反面则是防御方面比较成问题。巫所用的强力装备中，有多半限制为女性专用，所以在建立该职业角色时可以优先考虑女性。



召唤师 Summoner

转职条件：智慧12、信仰10、体力10、幸运15、性格善或恶

基本能力：召唤咒文（能够与怪物结成契约并召唤怪物为己所用）。

高阶能力：血之盟约（根据自身等级提高所召唤怪物的能力）。

中级职业。召唤师职业本身的能力毫无突出之处，但是他能够将敌人化为己用，成功与怪物契约之后，就能使用队伍的NPC栏位召唤怪物帮助战斗，怪物的技能会得到保留，还会根据召唤师本身的能力获得加成，是很好的战斗伙伴。利用斗士的连击技能降低BOSS级敌人的耐性之后，也有小概率能够与BOSS级敌人建立契约。在战斗中，召唤师在召唤怪物之后就无事可做了，加上其本身几乎没有物理攻击能力，所以最好先让角色学习一些其他职业的咒文，再转职成召唤师。

忍者 Ninja

转职条件：腕力14、智慧15、信仰13、体力15、敏捷16、幸运16、性格恶

基本能力：盗贼技能。AC低下。首切率上升（普通攻击有几率发动首切效果，等级越高几率越高）。警戒（战斗开始时自动潜行，一定几率阻止敌人的奇袭）。

高阶能力：物理攻击威力UP。暗讨（空手时射程无限）。一闪（在潜行状态下空手攻击时发动，攻击附加2次首切判定）。

高级职业。忍者是队伍中的杀人机器，攻击触发的首切效果可以很容易秒杀掉敌人，在361级时，忍者发动首切效果的几率达到95%的上限。防御方面，适合忍者的防具非常少，AC低下能力随着等级提高而加强。综合攻击和防御两方，可以看出忍者这个职业不练到几百级是很难发挥出真正实力的。要注意的是，转职忍者时需要的性格是恶，在组队方面可能会有一些问题。不过在角色能力全满后，使用炼金术咒文“プリテクトラット”可以改变角色性格，这样就能避免无法与君主等强势职业组队的问题了。

神女 Valkyrie

转职条件：腕力12、信仰12、体力11、敏捷11、幸运10、性别女、性格中立
基本能力：僧侣咒文。驱散恶灵。灵体攻击。
高阶能力：物理攻击威力UP。降魔调伏。

中级职业。能够装备长枪和重甲的物理攻击职业，还有着僧侣咒文作为辅助。在中后期获得一些专用的武器、防具之后，神女的攻击力相当可观，而且其对邪恶敌人的攻击能力和长枪的攻击范围使得这个职业在使用时相当灵活，能够应付各种局面。神女使用咒文时，在回复量上可能有所不足，但是解除异常状态等工作还是能够胜任的。另外，神女是惟一能在中立性格下学习僧侣技能的职业，这让组队的难度下降不少。

君主 Lord

转职条件：腕力14、智慧11、信仰14、体力15、敏捷11、幸运15、性格善
基本能力：僧侣咒文。驱散恶灵。特殊抵抗UP（随着等级提高自身的特殊抵抗率）。
高阶能力：物理攻击威力UP。法院保护区（随着等级提高全队的特殊抵抗率）。

高级职业。君主是游戏中最重视防御能力的职业，他的物理攻击能力不俗，僧侣咒文能够为队伍提供很大的帮助。君主的技能“法院保护区”非常强大，能够直接提高整个队伍对特殊攻击的抵抗率，在700级时，抵抗率就能达到90%左右。由于后期的敌人的特殊攻击非常多，麻痹、石化、首切、吸取等特殊攻击经常会导致一击灭团，有了高等级君主的保护就能降低风险，可以说是游戏后期必备的职业之一。

侍 Samurai

转职条件：腕力15、智慧12、体力14、敏捷15、幸运12、性格善或中立
基本能力：魔术师咒文。主手武器二刀流（可以双手各装备一把主手武器）。
高阶能力：物理攻击威力UP。燕返（つばめ返し，被射程中的敌人攻击时有几率作出反击）。

高级职业。拥有全职业中数一数二的伤害制造能力，侍可以装备两把主手武器，即1回合可以攻击两次。主力技能燕返能让他对敌人作出反击，在500级时反击率就能达到50%左右，在2500级时则能达到95%，如果敌人对他作出攻击，则会受到二刀流的反击。配合射程无限的炼金术咒文，能让侍像反击机器一般在一回合内造成大量伤害。另外，侍天生就能掌握魔术师咒文，还可以通过转职给他习得僧侣、炼金术咒文。虽然使用攻击、回复咒文的效果不好，但是各种辅助、对敌异常状态、解除异常状态等咒文的效果并不会打折扣。



在宿屋中，玩家可以选择“炼金仓库”来让队伍中的炼金术士职业进行炼金工作。要注意的是，每次进入炼金仓库都要花费一定金钱，即使玩家没带炼金术士来、什么都没做也不会退款，而且如果炼金时发生事故（随机出现）还会扣除所有金钱作为惩罚，所以在进行炼金之前最好先存盘以防万一。炼金仓库的菜单有几个选项。“锻冶”可以将素材合成到装备上，从而给装备附加上一些属性，其中包括增加攻击力、增加抵抗、增加异常状态、增加属性攻击/防御、解除各种限制等。每个素材都有一个“炼度”

值，给装备附加属性会消耗炼度，也就是素材的炼度越高，能给装备附加的效果就越好、越多，炼金术士的能力可以给素材的炼度提供加成，以获得更好的效果。“炼金”可以将两个素材炼成道具，可炼成的道具数量很少，大多为显示小地图、显示敌人等迷宫复制道具。“分解”选项可以将已附加属性的武器还原为原本的武器和素材。另外在这里还能将身上的道具放入仓库或取出。





战斗

　　战斗是游戏中的重头戏，在迷宫中移动时会随机遇敌，打开一些特定门时也会遇敌。在战斗中，我方和敌方都有阵型的概念，我方角色左边3个位置为前排位置，右边3个为后排位置，敌人的阵型则显示在左上角。武器射程为S的角色只能攻击到与自己相邻一排的敌人，M可以隔1排攻击，L则可以隔两排攻击，咒文没有距离限制。战斗以回合制展开，每个角色行动一次，玩家在回合开始时为角色下达指令，之后敌我开始按敏捷值顺序行动。要注意的是，角色在升级后、以及一些武器会有多次攻击的效果，但是在显示上只显示一次“某某进行10次攻击造成伤害”，不过如果角色装备了多件武器时，则每件武器会分别攻击并显示。战斗时也有一些快捷键，按□键为全员物理攻击，按R键为重复上一回合的指令，按△键则可以查看敌我双方的一些状态。



迷宫攻略

游戏中除了最初的一段时间以外，都是相当自由的。玩家可以直接到地图上的各个迷宫中探索，也可以在各个城市中领到各种各样的任务（Event）。游戏的主线任务是寻找散落在世界各地的5枚戒指。戒指是随机分布在迷宫中的，通过做任务，玩家能够获得一些“声誉”（フェイム），在游戏菜单的“罗盘”（コンパス）选项中，可以把声誉献给戒指对应的神灵，当献上几个声誉之后，玩家在接近该神灵对应的戒指所在位置时就会出现提示。运气不好的话，戒指有可能出现在墙里，这时需要到城镇的寺院里花10万GP进行流转的仪式，随机改变戒指的位置，然后再去探索。当玩家集齐戒指之后，最后一个迷宫“龙牙塔”才会开放，完成龙牙塔即告通关，之后会开启新的隐藏迷宫。由于游戏没有固定的路线，所以下面以迷宫为单元来介绍攻略。

クレイディアの洞窟

游戏最初的迷宫，玩家开始游戏后，会接到国王的任务，到洞窟中寻找ジュエルリング作为对冒险者的试炼。作为第一个迷宫，洞窟的1F相对比较简单，怪物大多只会一些猛毒、睡眠、沉默之类的技能，不太容易秒杀我们的队员。在入口处的东北方有一口水井，每调查一次可以为一位队员回复少量生命，有耐心的同学可以围绕水井练练级。而在入口北边可以遇到一尊拿着两个盾的雕像，调查它就可以反复战斗，也是初期练级的对象。需要注意的是一种虫类敌人アントライオン，它能将我方队员的前后排换位，由于玩家在游戏中没有在战斗中换位的手段，所以这个技能对我方脆弱的后排威胁很大，在遇到时最好能优先消灭掉。



在拿到ジュエルリング之后回到城里向国王交了任务，整个世界地图就可以自由探索了。玩家在选中迷宫之后，可以看到地图下方有一些怪物的标志，这代表了迷宫的难度，怪物标志数量越多，迷宫“最初部分”的难度越高，而迷宫后面部分的难度是无法从这里看出来的。像是クレイディアの洞窟的后两层难度就明显有所提高，如果没有准备就去探险的话还是很危险的。

マウレアの森

森林的地图共分为4个部分，走到地图的边缘处再移动即可到达下一张地图。这张地图的构成非常简单，没有什么机关秘道，只有某些地方是要通过其他地图的穿越才能到达。这里的怪物也比较弱，可以拿来练手、收集装备。在这里玩家经常可以遇到僧侣系的敌人プリースト和プリーステス，特征是穿着绿色长袍，手持盾和锤，在这种敌人身上，用盗贼可以偷到各种十字章（××のアンク），能够永久提升角色的某一项基本属性，有耐心的玩家可以多偷一些提高自己角色的基本属性，可以让法系职业更早地学会高级咒文，也可以用来达成转职的属性条件。另外要注意的是一种唇形的敌人チャーミーリップ，它的魅惑攻击伤害很高，很容易造成队伍的混乱。



玩家在探索中可能会遇到一些看板并且周围会起雾，这些区域是高等级区域，会有一些比较强大的怪物，建议在升至15－20级时再来挑战。

镜の沼地

这个迷宫的主要机关是强制移动的地形和一些泥潭。迷宫分为表里两层，通过泥潭可以在两层的不同位置之间穿越，其实两张地图的位置是对称的，表层的左边就是里层的右边，迷宫的名字也是因此而来。整个迷宫的怪物难度都不是很高，10多级左右足以应付，只是要小心一种魔术师型的敌人ハイソーサリス，她不仅会使用群体伤害的咒文，还会让我方队员石化，以目前的等级，我们的僧侣可能还没有学会解除石化的咒文，所以一旦被石化可能就要放弃目前的探索进度回城治疗，相当麻烦。好在她只有50多HP，用远程攻击或者咒文很容易秒杀掉躲在后排的她。

光の庭

迷宫的2F和3F有大量云地形，必须有魔术师的4级咒文ソ－サレオ或是浮游卷物给队伍加上漂浮状态，才能通过这种地形。迷宫的3F有一口全回复的泉水，可以同时回复HP和魔法使用次数，所以这里可以用来练级。不过3F的敌人相对比较强大，要小心レッサ－デ－モン和マスタ－プリ－スト，前者会非常频繁地叫来大量同种怪物增援，后者则会一些即死、全队HP半减之类的法术，非常凶狠。另外，3F可以用盗贼偷到“天老剑”，不仅是一把很不错的武器，而且有任务需要玩家获得该剑。



ウェーン废墟

这个迷宫里有很多水路，玩家要在特定的地点（地图上以叹号标识）乘船才能在水路上继续探索，到达其他陆地。在第3层宫殿迹里，怪物的能力很高，但相对会掉落イノセントソ－ド等强力道具。游戏中有一系列“纯真（イノセント）”装备，包括剑、盾和披风，这系列装备的攻防能力都是顶级的，但是要求装备者没有转过职，所以在培养角色时，玩家可以考虑让一些物理职业不转职，而是使用这系列装备来弥补转



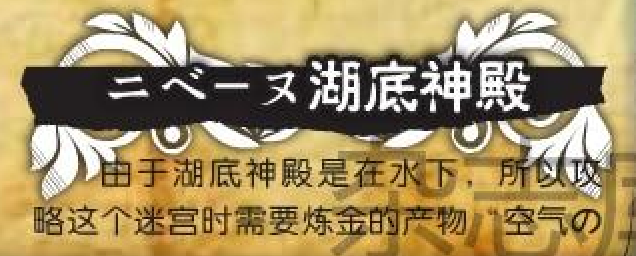
职的优势。在这个迷宫深处，玩家可能会遇到アンホ－リ－チャペル，这种敌人会使用裁きの钟技能，3回合后我方会直接全灭，所以遇到它时最好能将其秒杀或是沉默，避免这个威胁。

シェーベ遗迹

遗迹分为南、北和B1三张地图。在南和北两张地图中，玩家会遇到一些在地图上标为红色的门，在调查这些门时会得到一个提示数字。如果玩家从进入迷宫到调查门时所用的步数是提示数字的整数倍时，门才会开启，例如提示10的门，在玩家经过20、30等步数时才会开启。每个门附近都有一个祭坛，调查就可以得知当前的步数，从而计算出开门所需的走法。这里有一个开门的小技巧，如果玩家队伍中有人掌握了魔术师咒文ティオメンテ，玩家就可以离开迷宫并再次进入，之后立即使用咒文传送到门前调查，由于这是步数为0，任何门都会打开。或是在门前中断记录并再开，也能将步数重置为0。



遗迹的B1被大量强制移动的地形所包围，这些地形中还夹杂着回转地形，队伍踏上之后会原地旋转几周，角色有可能进入晕眩状态，非常烦人。不过在回转地形上请不要打开菜单用咒文或道具，否则会再次触发回转。



ニベーヌ湖底神殿

由于湖底神殿是在水下，所以攻略这个迷宫时需要炼金的产物“空气の

“实”来维持空气。空气の实持续的时间与材料的炼度有关，在迷宫中的时间为“炼度（分钟）+30秒”，即使在战斗或菜单中也不会停止计时，玩起来非常有紧张感。由于迷宫的水下部分共有3张地图，想在几十分钟内全部探索完是很困难的，但是在水中又无法中断记录，所以强烈建议队伍在领悟了魔术师的地图传送咒文ティオメンテ之后再来探索这个迷宫，能起到事半功倍的效果。



▲屏幕上方显示了所剩的时间，时间到的话就会立刻被淹死。

コートラスト要塞

要塞的结构比较简单，没有太多的要素，只有在2F时有一系列的区域会将玩家传送到其他地方，传送咒文能够帮助玩家减少大量跑冤枉路的时间。在3F中的敌人相当强大，在开宝箱时也有可能遇到宝箱怪ミミック，这种怪物的HP相当多，异常状态的抵抗率和回复率也很高，更头疼的是它会使用瘴怪波技能，强制我方所有队员HP减半，之后很容易一击就打倒我们的角色。所以在遇到可能是宝箱怪的陷阱时，为了安全起见可以选择放弃宝箱。

パルテネス

这个迷宫的主题是各种谜题，4层中每一层都有一个主题。1F的主题是塔罗牌，玩家要调查房间中墙上的牌，先把“即时牌”全部反转（太阳、月、审判、塔、恋人、皇帝、愚者、女教皇、死神）然后到右上角的房间中和一个火元素“刹那”对话。之后再反转所有的“持续牌”（星、教皇、世界、恶魔、战车、正义、魔术师、女帝、节制、隐者、命运之轮、力、倒吊男），然后到地图左上角与水元素“悠久”对话，即可打开前往2F的门。



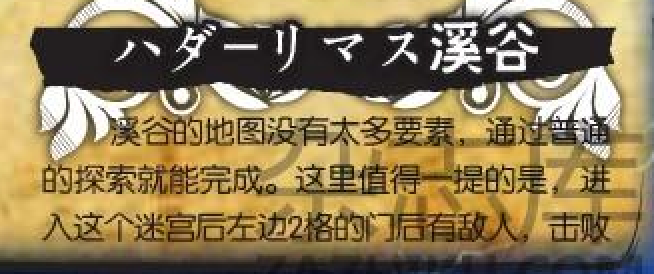
2F的玩法是双六，玩家要根据骰子的点数前进，路上的格子中包括了各种事件，包括了战斗、踩中地雷、罚款10000、队员即死等，尤其是第18格效果为全队消失无法复活，非常过分。这里需要玩家有很好的运气才能通过，而唯一应对的方法就是存盘。

3F玩家需要根据NPC的发言作出各种动作，由于最后一个动作是让使用人职业使用道具红茶叶，所以在这里需要有一个使用人来完成。当玩家完成了所有动作后就会被传送至4F。

在4F，玩家会遇到斯芬克斯给出大量谜题，日文好的同学的可以尝试一下一一解答，如果没有耐心的话，也可以直接击败斯芬克斯。

斯芬克斯谜题

问题	答案
我は追迹……	かげ
我はいたる……	おと
我は水と光……	にじ
我は无限の……	かがみ
我は人に……	かね
我は世界……	つき
我は汝が……	なまえ
我は形を……	みず
我は三兄弟……	みらい
我は伸び……	かみ



ハダーリマス溪谷

溪谷的地图没有太多要素，通过普通的探索就能完成。这里值得一提的是，进入这个迷宫后左边2格的门后有敌人，击败

之后就能获得宝箱。由于这里离出口非常近，即使在等级只有10级左右的时候也可以来尝试打一下这里的敌人，如果能打败敌人的话就能获得对于初期而言非常好的装备了。另外要注意的是，传送咒文ティオメンテ可以在战斗中使用并使队伍传送到随机位置，虽然这么做有机会把队伍传送到未探索的区域中，但是也有几率把队伍传送到墙里导致所有角色都消失，所以在使用这个技巧时一定要慎重，存盘是必不可少的。

ニカレス火山

这个迷宫的难度比较高，在B1、B2有很多强敌。僧侣系敌人ソウルスレイヴ对咒文的抵抗率极高，能够每回合进行全回复，并且会使用即死咒文，放任不管的话威胁很大。凤凰（フェニックス）也会在迷宫中出现，它能一次造成数百的火焰伤害，如果对火焰的耐性不高的话很可能被一击灭团。レイバ-ロ-ド会在HP不多时自爆，造成大量伤害，也是团队杀手之一。到了这个迷宫时，玩家需要注意团队对咒文和异常状态的抗性，不然就很容易被麻痹、石化、首切等攻击弄得焦头烂额。火山中有一些地形带有熔岩效果，走上去的话就会掉血，玩家需要用魔术师咒文ソ-サレオ进入漂浮状态，才能免受伤害。



龙の牙

在集齐5枚戒指之后龙牙塔中的门才会打开，玩家可以进入其中进行挑战了，龙牙塔一共有9层，地形并不复杂，只是其中有很多无法使用咒文的区域限制我们。这里聚集了普通流程中最强的敌人，玩家一定要保证自己对异常状态的抗性。好在这里有一种怪物グレ-タ-デ-モン能力相对不是特别强，而且会无限呼叫增援，玩家可以等它们呼叫增援再消灭这样来反复练级，能够快速地获得大量经验。另外一个提高战斗力的方法是刷素材炼金打造装备，有一名高等级炼金术士会有很大帮助。

隐藏迷宫

游戏中有几个隐藏迷宫。首先是怪鸟ワ-グル，玩家在城市カレテゴ可以买到铠甲“エアリ-バイダ-の肉”，让任意角色装备后来到世界地图，就会发生队伍被怪鸟吞下的事件，玩家可以在怪鸟的体内进行冒险。从怪鸟的体内，我们可以进入下一个隐藏迷宫空游艇ジェスベイラ-，在进入过空游艇一次之后，玩家就可以在世界地图上自由地进出了。另外一个隐藏迷宫名为“忘れられた地”，玩家在通关之后，回到トランジェルダ城会获得探索祭坛的任务。在世界各地找到所有祭坛后，即可进入该隐藏迷宫。这个迷宫是游戏中难度最高的，里面有着非常强大的BOSS等待玩家去挑战。

玩后感

游戏中的提示很少，不少东西都需要玩家自己“领悟”，游戏的操作比较繁琐，加上很多时候都会受到随机事件的影响导致不得不频繁存/读档，经常让人烦躁得有摔机的冲动。不过在静下心来之后就会发现游戏的内容非常丰富，系统也很深奥，很适合慢慢钻研。尤其是加上“培育角色”这个无尽的任务，让游戏成了不折不扣的时间杀手，如果你对老式的“剑与魔法”RPG很感兴趣，又有足够的耐心和时间，不妨来尝试一下这款充满了古典风格的游戏。

文 阿鲁 美编 咕噜





财宝逸闻 机械遗产			
トレジャーリポート 机械じかけの遗产			
NBGI	AVG	2011年5月26日	
日版	1人	1Gb	5040日元
无对应周边			





从游戏以前的报道来看，这算是一款模仿《雷顿教授》模仿得比较高端的作品，不但有着丰富的谜题和过场动画，连声优也学《雷顿》请来了非常有名的影视明星，看来厂商对本作充满了信心。具体素质如何，就请大家跟我一起来品味一番吧。

系统简介

左上角的靴子表示移动，点击右上角的皮包进入系统选项。

调查メモ	查看调查记录，可以从中了解到故事的细节
アイテム	查看已获得的道具
セーブ	记录
パズルショップ	谜题商店，第二章开启
オプション	调整音乐、音效等
取材评价	查看问题完成率、AP使用量和游戏时间

AP



AP的作用是在被谜题卡住时开启提示，在进行谜题时按R键就可以使用AP开启提示了。谜题一共有4段提示，前3段会逐渐引导玩家解开谜题，要是还解不开，就使用第四次AP，这样同伴就会帮忙直接解开谜题。由于有这个系统，流程中就不会出现卡关的现象了，而AP可以通过调查场景中的可疑地点以及完成部分谜题后获得，几乎用不完。

谜题商店

第二章流程进行到一定程度后开启，可以在这里解答流程中出现过的谜题。可解答的谜题分为四类，分别在店面前的4个台子里，其中第二个问号箱子里装的是非流程谜题，这些谜题需要达成一定条件后才会开启，可以在通关后再来解决。



调查

除了点击可疑的地方进行调查外，部分场景还可以利用触控笔进行拖拽或摩擦的动作，部分场景需要先进行调查后才能拖拽相关物品，在进行调查时需要特别注意。

流程攻略

序章 冒险家艾米丽

女冒险家艾米丽（エミリー）经过千辛万苦终于来到了遗迹最深处，之后便要由玩家着手进行解谜的工作了。点击中央的石板来到遗迹大门近处，先按下左边石像手里的太阳标志，然后按下右边石像手里的月亮标志后调查中间的石板。进入遗迹内部后发现了一个到处都是齿轮的房间，调查左侧墙上的机关，按下左上角突起的机关，然后将摇杆往下拉，返回房间画面调查右边地上的齿轮，之后再调查左侧墙上的机关将齿轮装上去后解开遗迹之谜，艾米丽获得了秘宝之石，不过之后遗迹开始大崩溃，随着自身掉落悬崖，她也随之从梦中醒来。



来到新闻社后，部长热情地将新人记者艾米丽介绍给了约翰（ジョン），然后就要开始正式工作后的第一件事，对小说家费罗涅（フエローネ）进行取材工作。首先和不愿意带新人一起工作的约翰对话得到报纸，然后和部长对话得到推理小说的提示。成功解决谜题后约翰总算同意和艾米丽一起工作。和右边的部员对话得到地图的相关消息，调查垃圾箱，将表面的垃圾移开后发现地图碎片，再将剩下的垃圾移开后，移动垃圾桶发现剩下的碎片。

有了地图后就该前往目的地进行取材工作了，在新闻社外面调查大楼右边的停车场，在停车场里调查中间白色的车，之后连续解决两个谜题后开车来到了费罗涅的办公室前。调查右边的门，然后依次调查门铃、把手、邮箱，之后调查邮箱的数字锁和右下方白色的部分，用触控笔摩擦白色部分显出数字，解决谜题后拿到钥匙。约翰独自进入房间后发现屋子里空无一人，正准备调查时突然被人从背后袭击，闻声赶到房间的艾米丽来晚了一步，房间里只有被袭击倒地的约翰以及凌乱的房间。



调查左边的书桌，查看右下带锁的柜子发现被锁住了，然后调查桌面，再调查被书压住的纸片，将纸片拖出来再点击纸片获得说明书，然后调查上方的积木箱子，解决谜题后拿到钥匙，但是发现不是对应那个柜子的钥匙。然后调查带锁的柜子上方的横杠（颜色要稍微亮一点），然后拖动横杠就能发现隐藏的抽屉，从抽屉里的日记中得知原来约翰和费罗涅竟然早就认识。第二天，约翰在新闻社收到了一个包裹，随后费罗涅的助手罗伯特（ロバート）也找上门来，并且将几天前，费罗涅在拍卖会上花重金买下了两个密码转筒的事告诉了两人，打开包裹后发现寄来的正是密码转筒，并且在转筒上面发现了世界级建筑家亚历克斯·沃兹玛（アレックス・ワッツマー）的标记。调查箱子里的纸条和密码转筒，解开谜题后获得“谜之黄金片1”，看来这跟亚历克斯·沃兹玛曾研究过的阿布努斯（アブヌス）王国有关。约翰肯定知道些什么，不过看样子他并不打算告诉其他人，之后接到了谜之犯人打来的电话，说是诱拐了费罗涅的孩子，要求约翰立马到中央公园去。



来到中央公园后与小孩对话，然后移动到右边的场景调查广场左侧地上的物品获得“竹蜻蜓”，返回与小孩对话后获得纸条，不过还没来得及仔细看就被一只鹦鹉叼走了。往下移动调查鹦鹉后夺回纸条，然后返回公园调查“日时计”，解决谜题后获得一个电话号码，打过去后发现是谜题商店的电话，而且谜之犯人看来也在那个地方。向下移动调查“？SHOP”后进入谜题商店，和店主对话后得到谜题的提示，离开商店调查左侧玻璃上的字，解决谜题后返回公园找到谜之犯人，他的真实身分就是费罗涅的孩子——尼诺（ニノ）。

虽然艾米丽成功和尼诺搞好了关系，但尼诺显然对约翰的态度不买账，扔下一个纸团后就跑掉了。调查地上的纸团，解决谜题后来到图书馆，之后尼诺告诉两人他父亲的笔记本就藏在这个图书馆里。和尼诺对话，在他的回忆和两人的帮助下找到了笔记本。

来到考古学家齐利库（キリク）的研究室里，和齐利库对话后将照片拿给他看，照片中的地方竟然是阿布努斯遗迹，根据齐利库的判断，尼诺的父亲应该在离遗迹不远处的一个名叫丹奴·多鲁（ダンヌ·ドゥール）的村落里，而齐利库的儿子斯图亚特（スチュアート），同为约翰的朋友，也于10年前死在了那里。

在新闻社和约翰对话了解到三人以前为了找到夏埃尔（シャエル）的墓私自进入遗迹，最终导致惨剧发生，而约翰和费罗涅也因为这个事件再也没有见面。之后齐利库打来电话说自己也收到了一个包裹，来到齐利库的研究室后发现果然和之前寄到新闻社的东西是一样的。解开密码转筒后获得“谜之黄金片2”，而这次的黄金片上刻着阿布努斯的纹章，看来亚历克斯和阿布努斯有着很深的联系，为了彻底搞清楚这一点，众人决定到亚历克斯的府邸去寻找相关信息。调查右边的暖炉，依次调查暖炉下方黑色的部分、右边摆在椅子上的灯以及暖炉上方的烛台，然后调查烛台下方的圆形部分解决谜题。再调查暖炉下方黑色的部分以及右边摆在椅子上的灯，再次解开谜题后之前墙上的壁画掉了下来。调查那面墙上狮子的下方，然后连续点击这个位置出现隐藏的按钮，按下按钮后前往左侧的温室，调查石碑解决谜题，然后调查房间右上方位置获得提示，再调查刚才有瀑布流过的地方，调查有水渍的地面，解决谜题后进入隐藏的房间。

分别调查右边的桌子、书架上红色的书、左边的桌子以及左边桌子的抽屉里（需要拖动抽屉）获得4本书，然后调查书架解开谜题。之后调查墙上的孔，再度完成谜题后获得“ごうかな手稿”，从里面得到了四个关键字：“キャピタル时计塔”、“バックウッズ教会”、“ウエスタン博物馆”、“シッスル公会堂”，四件神器就分别隐藏在这四个地方。



在齐利库的研究所里，约翰接到了费罗涅打来的电话，这家伙果然跑到丹奴·多鲁去了。将调查的进展情况向费罗涅汇报之后，约翰一行准备前往博物馆进行调查，不过这一切都被屋外的两人盗听到了。

在博物馆的“沉没船コ－ナ－”调查壁画右侧的展示台得到了亚历克斯与其恋人玛嘉蕾特（マ－ガレット）的照片，这和约翰之前在亚历克斯府邸看到的女人长得一模一样。之后调查壁画，解开谜题后得到一个奇怪的物品，调查右边的展台然后调查左下的木板解决谜题得到“DESK”的暗号，然后调查桌子，打开抽屉后调查抽屉左侧的暗格获得镜片。返回大厅调查两个浅色的地板，完成谜题后获得两个镜片，用三个镜片和之前的奇怪物品组合成了眼镜。

成功组合出眼镜后前往“沉没船コ－ナ－”调查壁画，然后返回大厅调查刚才壁画中显示的恐龙腿部的位置，解开谜题后得到了传说中的神器，不过却被尾随而来的两个盗听者给劫持了。好在尼诺逃过了一劫，并且在小狗的帮助下追到了港湾，首先调查帆船，然后和老爷爷对话，解决谜题后找到了约翰和艾米丽，先和两人对话，然后调查左侧的道具箱，之后再和约翰对话，再调查道具箱获得钳子，首先解开艾米丽的锁，在准备解开约翰的锁时，盗听二人组赶了回来，不过在艾米丽和尼诺两人的协力下将盗听二人组推下了海，而直到现在约翰才发现尼诺其实是女孩子的真相。之后约翰也遵守约定将他们一直追求的目标告诉了艾米丽和尼诺——夏埃尔之泉。

第四章 垂涎神器之影

接下来的目的地是“バックウッズ教会”。在这里，神父向约翰一行人讲述了亚历克斯的过去，当亚历克斯功成名就后也拿出资金帮助教会进行翻新工作，因此虽说这个地方不是由亚历克斯亲手设计，但也跟他有着很密切的联系。在教堂里调查女神像和神像上方的彩色玻璃获得提示，调查女神像下方的祭坛后调查被锁住的门，然后调查管风琴。解开迷题后调查祭坛，调查下方的字后将左上的烛台拖到右边有太阳印记的位置。返回教堂界面后发现烛光映出了影子，调查影子的手指指向的部位发现玻璃碎片，再调查祭坛解决谜题后来到教堂外面调查水井，不断点击盖在井口的

石板就能将其破坏。

进入井底后调查墙上的涂鸦获得提示，然后调查黑色的石像，解决谜题后调查女神像台座下方获得三角形盒子。调查墙上的突起，解决谜题后返回地面，调查鹦鹉和树下的绳子将艾米丽和尼诺两人拉出井底。成功打开盒子后拿到了第二件神器，而罗伯特也拿到了盛放第三个神器的盒子，现在剩下的最后一个目的地就是“キャピタル时计塔”了。

来到旅馆发现一个人都没有，按下服务台的铃铛后，突然出现的服务员让众人直接去时计塔，调查旅馆左下的书架和服务台左边的积木可以找到两个谜题。离开旅馆来到时计塔后发现了被袭击的费罗涅，之后调查右边的门，解决谜题后来到机械室。在这里先调查旋转楼梯旁的把手，拉动后没有反应，然后调查把手右边的装置，调查右边的铁板解决两道谜题，然后调查左边的齿轮，将齿轮正确安装上去后通过降下楼梯来到“时计塔屋上”。

调查右下方的刻印，将刻印旋转方向后出现隐藏的数字板，调查后返回1楼调查左侧的展示台获得情报，之后再调查屋上的数字板解开谜题后找到装神器的箱子，此时罗伯特也赶到了，不过很快他便露出了真面目，原来他是为了接近约翰一行而假扮成罗伯特的德尔塔（デルタ）。为了保证同伴的安全，约翰最终还是交出了所有神器，不过德尔塔却将众人关进地下室后点燃了汽油，打算将约翰一行人毁尸灭迹。先调查右上的通风口，然后调查右侧的杂物堆，将杂物全部移开后获得撬棍，之后利用撬棍打开通风口的铁网由尼诺爬出去给大家开门才逃脱了死神的魔爪。

返回旅馆大厅和服务员对话了解到德尔塔所在的房间，调查电视旁被白布盖住的物品后发现盛放神器的箱子，之后调查照片，然后将笔记本拉出来，调查笔记本后拖动铅笔在笔记本上来回划，得到提示后调查箱子，然后快速转动箱子顶的转盘，解开谜题后拿回了所有的神器。



第五章 追逐石之歌

在齐利库的研究室调查书架后找到斯图亚特留下的笔记，里面记载了石之墓地和石之歌的相关消息，看到约翰等人为了自己儿子的理想而奋斗，齐利库也终于认同了已逝去的儿子的猜想，决定帮助约翰一行做最后的调查。在前往遗迹附近的丹奴・多鲁村子前，约翰来到了亚历克斯的府邸将之前在这里拿到的笔记还给了长得很像玛嘉蕾特的管理者。

来到丹奴・多鲁后和右边的人对话，然后移动到“里路地”，依次和鹦鹉以及修墙的人对话后返回入口处调查左侧的菜摊，将白菜挪开后发现苹果，返回“里路地”和修墙的人对话调查毛驴的头和耳朵几次后纸条从毛驴身上掉了下来，然后帮助这个人修理好墙壁，得到了遗迹向导在古董店的情报。

移动到“マーケート”后和老爷爷对话，虽然老爷爷知道向导在什么地方，但是他要约翰帮他找到丢失的乌龟后才肯告诉他。调查市场周围的店铺和人，发现没人知道向导在哪里，之后再和老爷爷对话询问乌龟的消息，然后返回入口处调查菜摊，挪动南瓜后发现乌龟；在“里路地”调查左边的杂物堆发现第二只乌龟，将两只乌龟交给老爷爷后总算是得到了古董店的具体位置。

来到古董店后调查左边的柜台，然后调查袋子，解决谜题后和门口的人对话，打开箱子后获得地图，之后这个奸诈的商人将约翰一行人带到没人的地方实施抢劫，之后在村子的几个地方转悠，连续找到三次犯人后发现只是这样追逐不是办法，于是开始想堵截的办法，完成谜题后总算是抓住了犯人并找到真正的向导，从向导那里打听到石之歌的内容后众人来到了遗迹的入口。

在采掘场先调查右边的悬崖，然后调查右下的石块，解决谜题后进入洞窟。在洞窟里先调查里侧的石头，调查石头旁的棍子获得撬棍，然后调查左侧的作业道具，调查炸药盒后获得炸药，调查杂物箱后不断点击推动箱子发现打火机，然后再调查里侧的石头，解决谜题后炸出通路。

在“石之墓地1”调查石碑，解决谜题后来到“石之墓地2”，调查上方矮墙下被封住的入口，将石板上的沙拨开后发现阿布努斯王国的徽记，将石板推开一部分后返回墓地界面调查左下的铁棒，然后使用铁棒撬开石板后进入“水神の通路”。调查墙壁的画后调查锁住的门，然后调查左右的按钮，之后先按下红色的按钮再按下蓝色的按钮，返回通路界面后调查右边蛇嘴里的棒子，拉下棒子后再调查锁住的门，解开谜题后进入祭坛。调查祭坛后将四件神器放置在对应的位置，解决掉谜题后房间出现隐藏通路，正当众人准备进入时，亚历克斯府邸的管理人叫住了大家，并告诉大家自己其实就是玛嘉蕾特，不过还没等她解释完，赶来的德尔塔就开枪击杀了她，之后约翰为了保护艾米丽和尼诺，冲出去与德尔塔激斗，此时遗迹也开始崩塌，在约翰的一再要求下，艾米丽带着尼诺逃到了遗迹深处。



在“石神の间”调查大门两次，然后将门上的纹章转到正确的位置后（转动180度）开启大门，调查石像并解决谜题后前往“兽神の间”。调查石像触发剧情，无视被石像撞飞的盗听二人组再次调查石像，解谜后来到“生命の间”。调查被树叶挡住的石像的底座，这里浅色的树叶可以挪开。在右边发现石片，然后调查中央部分的空洞，组合好石片后安装上去来到房间的对面。先往前移动来到“伪りの间”，剧情后调查齿轮石像，然后返回“生命の间”调查左边石像台座上的剑，解决谜题后艾米丽迅速将剑插入了齿轮里，不过依然无法阻止石板的下落。危机时刻约翰赶到，调查石像的齿轮并解决



谜题后成功救出了盗听二人组，意识到危险的两人很爽快地离开了遗迹。接着往前走来到“黎明の间”，调查中央的台座解决谜题后来到满是财宝的房间。正当众人准备走上台阶确认夏埃尔之泉时，德尔塔也赶到了这里，正当他要发难时，身后一个女性的声音把大家都震住了，原本中枪大家都以为已经死掉的玛嘉蕾特出现在了众人面前，而约翰也趁德尔塔震惊之时将其撞倒，最终德尔塔掉落悬崖也算是得到了应有的报应。

之后这位真实身分为夏埃尔王妃的女性带领大家进入最后的房间，利用亚历克斯死前留下的项链打开了最后的门，之后便可以欣赏结局了。

流程谜题全解析

谜题1 閉ざされた扉

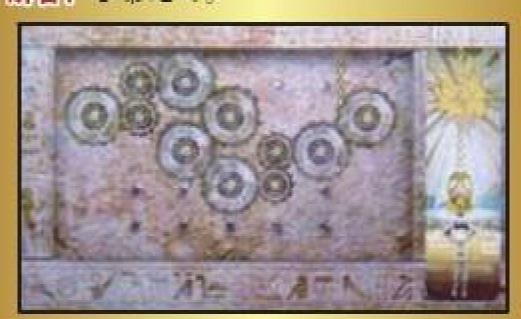
提问：要求将遗迹最深处打乱的9个碎片拼成一副完整的图案。

解答：将图中的格子分别编号为1～11，按照4左、5右、2下、1右、10右、4上、5左、8上、9左、6下、5右、8上、9左、6下、11左的顺序就能完成。

谜题 2 齿车をつなげ

提问：将大小齿轮装在墙壁上的突起处，让所有的齿轮都转动起来。

解答：答案见图。



谜题 3 ダイイングメッセ-ジ

提问：被杀害的男人的计算器上输入了"345"三个数字，嫌疑犯有JOE、MARY和DAVID三人，请圈出真正的犯人。

解答：答案是MARY，将"345"三个数字倒过来看就是SHE，答案自然就是她了。

谜题 4 破れた案内状

提问：将碎纸组成一张完整的地图。

解答：答案见图。



谜题 5 the parking lot

提问：移动其他车辆的位置，让约翰的车开出停车场，车只能进行前后移动。

解答：具体步骤为白顶大巴右移、绿色和蓝色的车上移、约翰的车左移、银色的车上移、红色和黄色的车左移、银色和金色的车下移。

谜题 6 不通区间を探せ

提问：高速公路上有两个路段处于堵车状态，根据以下情报判断到底是哪两个路段在堵车。情报1："从C点开往E点的车畅通"。情报2："从G点开往A点的车只到达了高速公路的出入口就堵上了"。情报3："从B点开往D点的车畅通"、情报4："从I点开往G点的车畅通"。

解答：通过情报1可判断3和4路段没堵车；通过情报3可判断2和3路段没堵车；通过情报4可判断7和8路段没堵车，那么剩下的可能堵车的路段就是1、5、6，根据情报2得知G点出发的车到F点就堵上了，因此路段6也排除掉了，答案就是路段1和5。

谜题 7 ひらめき草

提问：利用"2"、"4"、"6"、"+"、"-"这几个数字和记号组成答案是"7"的算式。

解答：4+6/2，注意数字摆放位置。

谜题 8 やっかいなダイヤル

提问：已知邮箱的密码是"4285"，不过邮箱的锁经过了处理，在转动其中一格时，相邻的一格也会跟着转动，试着转出密码吧。

解答：依次按照：最左侧的格子向下转动4次（数字为4400）；右数第二个格子向上转动2次（数字为4288）；最右边的格子向上转动3次（数字为4255）；左数第二个格子向下转动3次（数字为7585）；最左侧的格子向上转动3次。

谜题 9 秘密の木箱

提问：分解积木箱。

解答：利用触控笔在下屏左右划动可以转动箱子，首先将上面的绿色积木往红色积

木的方向移动，之后侧面的绿色积木就可以取出了，然后再将上面的绿色积木往反方向移动取出侧面的红色积木，最后取出上方的绿色积木即可。



谜题10 开かない引き出し

提问：将日记从抽屉中拿出来。

解答：首先将红色日记和黄色的订书机移动到上方，然后将抽屉往外拉，之后将订书机放到左下的空间里，把抽屉推回去，将红色的日记移动到抽屉里，紫色和蓝色的物品移动到上方，然后就可以拉出抽屉拿到日记了。



谜题11 get my number

提问：移动木板将上面的数字变成“1234”。

解答：将木板分为1～9格，按照6右、2下、1右、5上、7左、3下、1右、5上、6左、8左、4下、2右、6上、7左、3下、4左、8上、9左的顺序来移动即可。

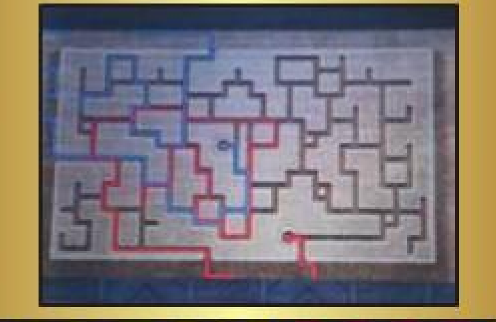




谜题12 NARD BUCKLE

提问：打开这把复杂的锁吧。

解答：答案见图。



谜题13 フェロ-ネの暗号

提问：找出纸条上记录的“EARTH”要表达的真正含义。

解答：将字母拼成“HEART”就行了。

谜题14 ダイヤルシリンダ

提问：在密码转筒上拼出“HEART”的字样。

解答：在这里解释一下移动字母的规则就很简单了。首先每一列的数字或字母都可以上下移动，整个转筒也可以上下移动来观察字母位于那一列（上下划动转筒的两边），中央的横杠可以左右移动。想移动指定的字母或数字需要先将横杠左移，然后将想要的字幕放在横杠上，然后将横杠右移，这样字母就能向右移动一格了，如果还想移动就先将指定字母往上或下移动，然后再将横杠左移，之后将字母放到横杠上右移即可。按照这个方法，很容易就能拼出“HEART”字样。

谜题15 日时计のメッセ-ジ

提问：纸条上给出的信息是“555-456-EWNW”，日晷上也有对应的数字，如果日晷的上方向是北方的话，根据纸条的提示判断出后面四位数字。

解答：“E”、“W”、“N”分别是“东”、“西”、“北”的英文缩写，不过将这4个字母分开来看的话，数字就超过4位了，正确的看法应该是“E”、“W”、“NW”，东=18、西=6、西南=9，因此正确答案就是“1869”。

谜题16 アロ-ケ-ス

提问：将四个箭头在不重合的情况下放进盒子里。

解答：答案见图。



谜题17 アルファヘットシクソ-



提问： 将两个阴影部分组成一个字母。

解答： 答案见图。

谜题18 ジャンケンの暗号

提问： 玻璃上的涂鸦包括手型、名称和日期，刚才从店长那里得到的提示是猜拳里的石头图案，根据“战胜4人，然后按照时间顺序将名字连起来”这个提示来解开这个暗号吧

解答： “石头”能战胜的4个人自然是出“剪刀”的那些，然后按照时间顺序将首字母拼起来就是正确答案了，答案是“PARK”。

谜题19 仲间はずれ

提问： 每行的4个字母中有一个和其他字母是不一样的，找出它们。

解答： 找每一行的字母中由纯直线组成的字母和带曲线的字母。前三行中都只有一个字母非纯直线，而第四行里只有一个字母为纯直线。答案是“BOOK”。

谜题20 手帐の行方

提问： 根据以下情报找到藏在图书馆里的笔记。1.黄色的是新书，淡蓝色的是大型书。2.蓝色的是精装书，茶色的是文库。3.笔记藏在书架里。4.隐藏的场所右边有植物。5.隐藏的场所会被夕阳照射。6.图书馆位于北半球。

解答： 其实以上能用到的信息并不多，首先能被夕阳照射到，那么证明窗户一定是靠西边，由“馆内案内图”左边的标识可以判断西边是图中的下方，再加上隐藏的场所右边有植物，那么答案自然就是“31”了。

谜题21 ダイヤルシリンダ②

提问： 在密码转筒上拼出蛇的图案。

解答： 图案移动的方法参考谜题14。

谜题22 暖炉の刻印

提问： 亚历克斯的印记上有个“π”的符号，根据某个法则解开下方字母想要表达的含义（π=3.1415）.

解答： 每列有5个字母，π的数值代表每列对应位置的字母，因此答案就是“CURSE”。

谜题23 暗の中の言叶

提问： 拼出“CURSE”字样。

解答： 利用空格将需要的字母左移或者右移即可。

谜题24 窮屈な9枚



提问： 将9块同样大小的瓷砖放进盒子里。

解答： 答案见图。

谜题25 2匹のライオン

提问： 按下两只狮子前的按钮可以让狮子按照一定规律转动，想办法让两只狮子面对面吧。

解答： 按下左边的按钮时，雄狮逆时针转动90度、雌狮逆时针转动180度；按下右边的按钮时，雄狮顺时针转动90度，雌狮顺时针转动45度。了解这个规则后就很简单了，按左边的按钮2次、右边的按钮4次就能完成。

谜题 26 悪魔を射抜け

提问： 白色的瓷砖可以转动和移动，让每个天使射出的箭都能准确命中一个恶魔。

解答： 答案见图。



谜题 27 本だなの法则



提问： 根据某种规则将书正确放进书架里。

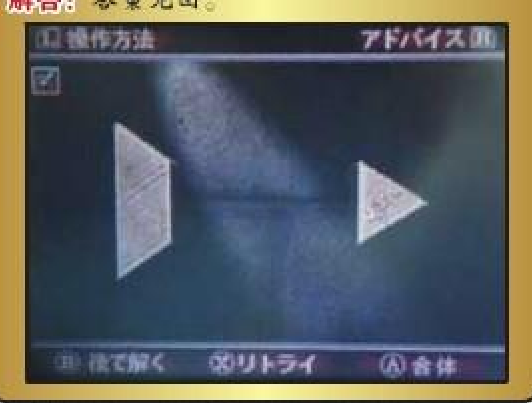
解答： 所有的书按照12星座来进行排序的，因此4本书的按从左到右的排序是“ウシの飼い方”、“ふたごの研究”、“乙女の祈り”、“白いヤギと黒いヤギ”。

谜题 28 2つの纹章



提问： 将两个纹章拼成一个正三角形。

解答： 答案见图。



谜题 29 スクリュ-・キュ-ブ



提问： 拼出亚历克斯家族的图案。

解答： 很简单的魔方类谜题，按照将右侧向上转动一次；上侧向右转动一次；右侧向上转动一次的顺序就可以完成了。

谜题 30 cellular phone

提问： 将手机从皮包里拿出来。

解答： 答案见图。



1



2



3

谜题 31 読めない文字

提问： 图中隐藏着几个字母，试着找出来吧。

解答： 使用笔记（メモ）功能，在图形与图形空白的地方画线，然后答案就会很明显了。答案是“SHEET”。

谜题 32 壁画の谜

提问： 壁画中有三个地方藏着箭头，可通过放大镜来寻找，箭头的交汇处隐藏着什么东西，试着找到那个地方吧。

解答： 利用放大镜找到有箭头的三个地方不是问题，然后利用笔记功能将箭头所指的方向都画上直线，交汇处只有一个地方。



谜题 33 割れた化石

提问： 将化石碎片拼好。

解答： 化石碎片不但可以旋转，还可以左右和上下翻转，答案见图。



谜题 34 踊る假面

提问：将4块石板按照一定顺序放置，要求放置好的石板上相邻的部位都能拼出面具的图案。

解答：答案见图。



谜题 35 隠された言叶



提问：展示说明书上写着“LDIEGSHTK”的字样，得到的提示是“奇怪的单词要在暗的地方读”。回答出正确的暗号吧。

解答：根据提示可以将原文中“LIGHT（光）”这几个字母去掉，得到的答案就是“DESK”。

谜题 36 バラバラの写真



解答：根据时间顺序排列这4张照片。

解答：答案见图。



谜题 37 Ball blocker

提问：让球通过回旋板后顺利到达终点。

解答：首先让球经过②、①后返回原点，然后经过②、③、①后返回原点，再让球经过②、①后返回原点，最后经过②、③到达终点。



谜题 38 ヘキサスライド

提问：将打乱了的六角形瓷砖拼成上屏所示图案。

解答：将图中的格子分别编号为1～12，按照9到11、10到12、6到10、5到9、2到6、1到2、4到1、8到4、9到5、11到8、12到9的顺序移动即可。



谜题 39 パンドラボックス



提问：将红色的杆子通过凹槽移动到另一面的中心位置。

解答：多转动盒子很容易就能找到正确的移动方法，将红色的杆子移动到指定位置后点击一下就能完成谜题了。

谜题 40 DOG CHASE



提问：利用小狗的嗅觉找出汽车前进的正确路线。

解答：答案见图。



谜题 41 アジトを探せ

提问：尼诺从老爷爷那里打听到的消息为：1.“アシカ印、帆が1枚、船体が青”这三个提示中只有一个是正确的；2.“アシカ印、帆が2枚、船体が白”这三个提示中只有一个是正确的；3.“ペンギン印、帆が3枚、船体が白”这三个提示中有两个是正确的。你能判断出老爷爷说的是哪条船么？

解答：假设前两句话正确的是“アシカ印”，那么第三句话里正确的就应该是“帆が3枚、船体が白”，这样就和第二句话里的“船体が白”有所冲突；如果第一句话正确的是“船体が青”第二句话里正确的是“帆が2枚”，那么第三句话里就只有“ペンギン印”是正确的，和提示矛盾；只有当第一句话里正确的是“帆が1枚”第二句话里正确的是“船体が白”时，第三句话里正确的就刚好是“ペンギン印、船体が白”这两个条件，因此正确答案就应该是“ペンギン印、帆が1枚、船体が白”。

谜题 42 からまった锁

提问：剪断3把锁将被困的艾米丽救出。

解答：选择B、D、F即可。

谜题 43 秘密のメロディ

提问：教会的管风琴上有个脸一样的暗号，通过弹琴来解开这个暗号吧。

解答：在流程中调查女神像后可以获得提示，这样我们就知道脸=FACE，然后按下管风琴上对应的音阶即可。

谜题 44 圣职者と3人の罪人

提问：将6块玻璃碎片拼成一副完整的图。

解答：在流程中调查过女神像上方的玻璃后可以获得提示，这样就可以在答这题时点“手がかり”查看原图，这样就可以照着上屏的图来拼了。答案见图。



谜题 45 水底の封印

提问：用五条锁链套住所有的恶魔（黑色的石像）。

解答：答案见图。



谜题 46 黑暗からの脱出

提问：利用墙壁的突起脱出，腐坏的突起（白色）攀爬一次就会毁坏。

解答：首先从右边的突起往上爬，高处有很多腐坏的突起，看到前方没有路时就选择往下走，没什么难度。

谜题 47 パンドラボックス②

提问： 将盒子上的图案调整为上屏显示的图案。

解答： 将可转动的圆盘分为1～4，按照1右转、2左转、4右转、1左转、2左转、3左转、4左转的顺序就能完成。



谜题 48 2枚の画家の肖像

提问： 找出两张画中12处不同的地方，可以使用放大镜。

解答： 答案见图。



谜题 49 ギミックタワ-

提问： 将四块积木拼成一个立方体，积木可以左右或上下旋转，红色和绿色的积木还可以调整位置（点积木下方的方向键）。

解答： 先将四块积木转成如图中的造型，然后按照蓝、红、绿、黄的顺序依次放下去即可。



谜题 50 へそまがりの键



提问： 将两把钥匙组合后才能开门，请问需要组合的钥匙是哪两把？

解答： A和D。

谜题 51 へそまがりの②



提问： 将三把钥匙组合后才能开门，请问需要组合的钥匙是哪三把？

解答： B、D和E。

谜题 52 メタルスライダ-

提问： 移动下面的箱子，想办法将箱子里的齿轮拿出来。

解答： 如果在流程中获得提示的话就可以照着提示的图例来移动箱子了，答案见图。

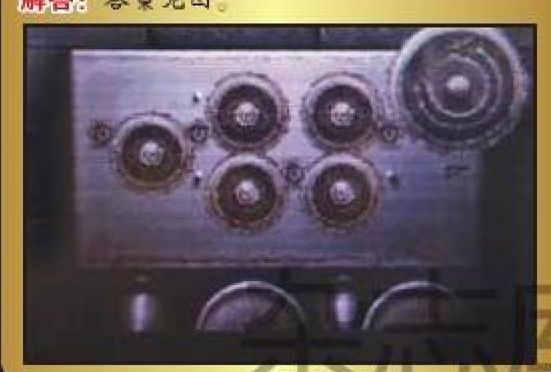


谜题 53 齿车をつなげ②



提问： 将大小齿轮装在墙壁上的突起处，让所有的齿轮都转动起来。

解答： 答案见图。



财宝逸闻 机械遗产

谜题54 始まりの时间

提问： 找出时计塔落成的正确时间。

解答： 从获得的资料中可以得知落成的时间为00：40，因此正确答案就是0040，将铁片拉到右下位置就能找到。

谜题55 パンドラボックス③

提问： 转动盒子的六个角，让盒子六个面的颜色都一样。

解答： 看似复杂其实非常简单的谜题，只需要将盒子向左转动一次，然后将正面的角向上转动一次就能解开。

谜题56 DUCT PANIC

提问： 尼诺每次能移动一格，每当尼诺移动时，老鼠也会按照一定规律移动，不能让尼诺和老鼠处在同一直线（老鼠背向也不行），想办法顺利通过通风管道吧。

解答： 按照右、右、右、上、上、上、上、右、右、下、右、上、下、左、下、下、下、下、右、右、下、右、右、上、右、右、上、右、右、上、上、上、左、左、上、左、右、上的顺序就能通过。

谜题57 X号室を推理せよ

提问： 所有的钥匙被分在四个隔间内，每个隔间内钥匙上数字的和都是一样的。已知罗伯特房间的钥匙挂在右下角的位置，且罗伯特房间钥匙的数字为所有房间里第三大的，请判断出这把钥匙上的数字吧。

解答： 这里有一个隐藏的提示，那就是西方一般不会出现13这个不吉利的数字的，因此右下角钥匙的数字就应该是15。

谜题58 パンドラボックス④

提问： 规则和谜题9一样，不过积木的数量变多了，而且覆盖的面积变大了。

解答： 首先拉出右边的绿色积木，然后拉出前方的蓝色积木，再拉出下方的绿色积木，之后就没什么困难了，转动箱子将能取出的积木一一取出即可。

谜题59 埋もれたノ-ト

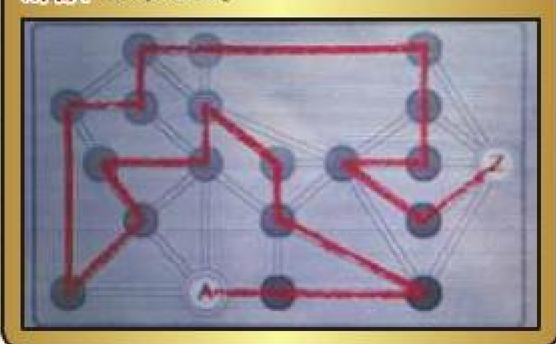
提问： 根据以下情报找到斯图亚特留下的文件：1.相同颜色的文件夹高度和厚度是一样的。2.书柜右下的红色文件夹和装有斯图亚特文件的文件夹一样大。3.装有斯图亚特文件的文件夹印有▲（▼）的符号。4.绿色的瓶子都是一样大。

解答： 指定的文件夹是书柜右上浅蓝色带▲符号的那个。

谜题60 A to Z

提问： 要求从A开始画线，经过所有的点后到达Z，中途不能有线重合，请问该怎么画？

解答： 答案见图。



谜题61 キャメル・キュ-ブ

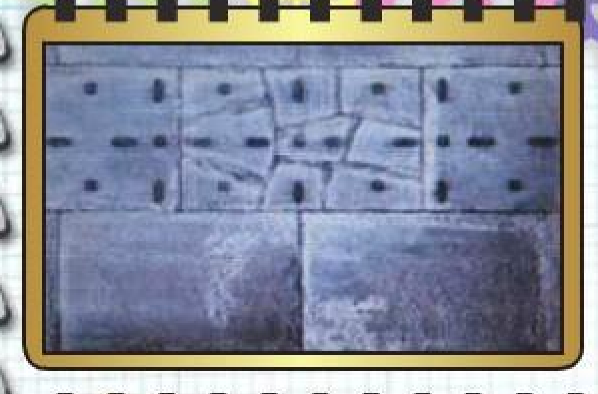
提问： 将其中一面拼成骆驼的形状。

解答： 3×3魔方的入门级谜题，只要将一面拼好即可，找找魔方教程很容易就能完成。

谜题62 坏れた壁

提问： 修复坏掉的墙壁。

解答： 答案见图。



谜题 63 ガイドの行方

提问： 根据下列提示找到古董店的位置：1.从古董店可以看到两个池子。2.前往古董店的途中，两次岔路选择的都是同一个方向。3.前往古董店的途中，路的左侧共有4颗树。4.古董店的屋顶不是红色的。

解答： 能同时看到两个水池的只能是在山坡上的那家店。

谜题 64 ピン・ボックス

提问： 移动横杠，让四个角的机关都弹起来，机关弹起来后横杠就不能移回原来的位置了。

解答： 答案见图。





谜题 65 T

提问： 将四个碎片拼成“T”字型

解答： 答案见图。



谜题 66 路地里の攻防

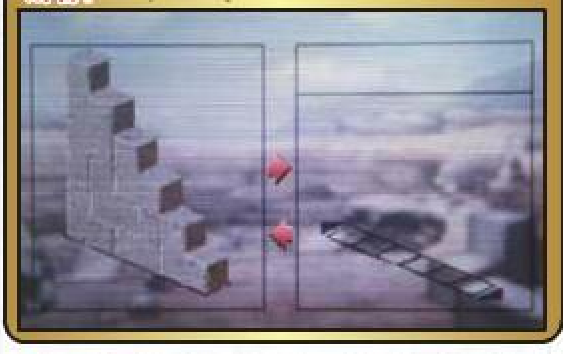
提问： 小偷从A点出发到B点逃脱，要求在四个地方设防完全堵住小偷逃跑的道路。

解答： 在5、6、11、13这四个地方设防即可。

谜题 67 石段パズル

提问： 将7块相同形状的石块拼成上屏的图案。

解答： 答案见图。



谜题 68 圆盘パズル

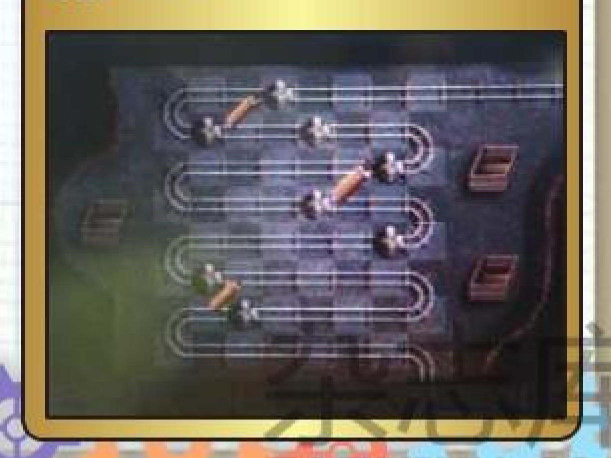
提问： 转动三个圆盘，将指定颜色的箭头放到指定的区域。

解答： 首先将蓝色的三个箭头移动到指定区域，然后靠转动红色和黄色的转盘来调整颜色即可。

谜题 69 THE BOMBER

提问： 利用三颗炸弹炸开所有挡路的岩石，小炸弹波及范围为2，大炸弹为3。

解答： 答案见图。



谜题70 圆桌の动物

提问： 石碑上记载的内容为："王被旁边的奴隶用匕首行刺了，民胆怯了而右边的商人哭泣了，于是王对正面的民怒喝了一声，旅行者握着他的同伴猴子的左手"，判断出这几类人所对应的动物。

解答： 正确答案为王＝蝙蝠、奴隶＝老鼠、民＝兔子、商人＝老虎，其余两个动物为旅行者。

谜题71 封印された入り口

提问： 根据上一题判断出王=蝙蝠、奴隶=老鼠、民=兔子、商人=老虎，根据"王怒视着奴隶，民看着商人，两条视线形成了光，光交汇的地方形成了道路。"这四句话找出图中隐藏的地点。

解答： 将蝙蝠和老鼠、兔子和老虎分别用直线连起来，交叉的地方就是正确的地点了。

谜题72 メタモルフォ-ゼ

提问： 将黑色的龙变成白色的龙。

解答： 由于有提示，因此对照着原图来拼即可。

谜题73 异次元配列

提问： 将四个神像放置在圆盘上，要求任何方向都不能有其他神像。

解答： 答案见图。



谜题74 地下水路の迷走

提问： 利用水道的碎片让船顺利到达目的地。

解答： 只需要用到三个碎片，当船通过第一个碎片时将这个碎片放到终点处即可，答案见图。







谜题75 石の门番

提问： 艾米丽最多只能推动一根石柱，想办法走到出口吧。

解答： 答案见图。



谜题76 2つの石片

提问： 将两块石片拼成一个立方体。

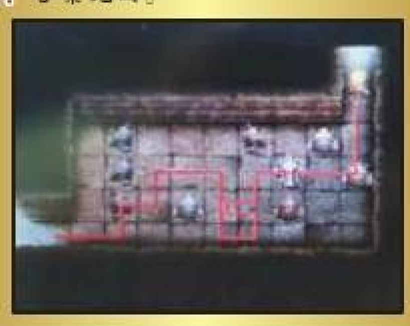
解答： 答案见图。



谜题77 动く石像

提问： 房间内的石像会随着艾米丽的移动而按照一定的规律行动，在不被石像碰到的情况下离开这个房间吧。

解答： 答案见图。



谜题78 2つの石片②

提问： 将两块石片拼成一个八方体。



解答： 答案见图。

谜题79 スト-ン・キュ-ブ

提问： 将六个面都拼成同一种颜色。

解答： 这就是常见的3×3魔方，解法说起来比较复杂，建议直接上网找魔方的教程。

谜题80 古代の秘剑

提问： 只切断3根蔓藤拿出被绑住的剑。

解答： B、D、K。

谜题81 恶魔の刻印

提问： 转动左右的转盘，将印记复原。

解答： 左边的转盘向左转动4次，右边的转盘向右转动3次即可。

谜题82 ドラゴンブレス

提问： 移动左下的四角形操纵杆，将所有射出光线的装置都关掉。

解答： 按照上、右、下、右、上、上、上、左、下的顺序就能完成。

谜题83 ギミック・マスタ-

提问： 这里要连续解决三个谜题。第一个谜题要求利用碎片将左右的线连接起来；第二个谜题要求将杠杆和齿轮连接起来，最终让右下角的齿轮转动；第三个谜题要求将齿轮连起来转动中央的装置。

解答： 第一个谜题将有碎片的部分分成10列，每列依次使用从上往下数的第一块、第二块、第三块、第二块、第一块、第三块、第三块、第一块、第三块、第二块碎片就能完成；第二个谜题和第三个谜题答案见图。


第二个谜题

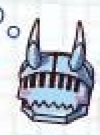

第三个谜题

谜题000 4つの数字

提问： 输入亚历克斯与玛嘉蕾特两人最重要的4个数字。

解答： 查看“手がかり”后可以发现照片右下角12.25的字样，这就是正确答案了。





流程较短，剧情也没什么出彩的地方，整个游戏玩下来非常顺畅，过程中几乎没有制造悬念，基本等于看到开头就能猜到结尾。通关之后读取记录会在最后谜题的门前，并且谜题商店里流程中没有找到的谜题也会全部出现，错过了的谜题可以在商店里补完。



佣兵模式是从《生化危机3》开始引入的附属游戏，随着4、5代《生化危机》的变革，佣兵模式也变得更加火爆和刺激。3DS版的《佣兵》引入了全新的系统，耐玩度和挑战性都成倍增长。类似家用机游戏中奖杯和成就的勋章要素也很值得玩家们挑战，不过目前尚有3个隐藏勋章的入手条件不明，笔者会争取在下辑《掌机王SP》中做出补完。

文 苍穹　协力 KyoSquall　美编 Juxi

BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

生化危机 佣兵 3D		
BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D		
Capcom	ACT	2011年6月2日
日版	1～2人	4800日元
无对应周边		

3DS

系统介绍

操作一览

功能	操作（A Type）
步行	轻推滑杆↑/B+滑杆↑
跑步	重推滑杆↑
横向移动	L+滑杆←→
原地转向	滑杆←→
180° 转身	滑杆↓+B
视角转动【注1】	在触摸屏右侧部分进行滑动
切换武器	十字键↑↓/点击触摸屏的武器图标
瞄准/摆放地雷	R
射击/投掷	R+Y
上弹	R+B/点击触摸屏上当前装备着的武器
瞄准中移动	R+L+滑杆
挑衅	X
表达情感【注2】	X+方向键
固有动作【注3】	Y
特殊动作【注4】	方向键→
使用回复剂【注5】	A/点击触摸屏的回复剂图标

注1： 手指在触摸屏右侧滑动，配合R键瞄准可以实现小幅度快速转身，属于非常实用的上级操作技巧。

注2： 情感表达惟有在DUO模式下才可以使用，方法为X键配合方向键，4个方向分别为表示Go（↑+X）、Thanks（←+X）、Come on（→+X）、Wait（↓+X）。

注3： 包括开门、翻越、爬扶梯、使用体术、捡起道具等固有动作。当角色进入濒死状态时连打Y键才能慢慢恢复，而在DUO模式下，在同伴陷入濒死状态时需要靠近后按Y键进行救援。

注4： 特殊动作为威斯克独有，按→后发动超能力冲刺，在冲刺的过程中按B键配合滑杆可以进行转向，最多3次，冲刺过程中按Y键则会使出飞踢攻击。

注5： 角色在使用回复剂时有一定的无敌时间，利用好这一效果可以躲避BOSS的必杀攻击以及爆炸效果带来的冲击。DUO模式下靠近同伴使用回复剂的话，两人的血量会同时得到回复。

菜单功能

THE MERCENARIES： 进行《生化危机 佣兵3D》游戏内容。

SPECIAL： 进行《生化危机 启示录》试玩版内容。

OPTIONS： 进行各种设定，其中CONTROL SETTING一项较为重要，可以设置操作方式（A～D），选择瞄准方式（TPS越肩视点或FPS第一人称视点），设置瞄准操作和瞄准速度。



1.MISSION START：开始任务。
2.CHARACTER SELECT：角色选择。在此界面下可以按X键查看角色资料、按Y键选择换装、按L键更换武器、按R键变更技能。
3.DUO：联机模式。“ローカルプレイ”为本地联机，“インターネットプレイ”为网络联机。
4.MEDAL：勋章一览。
5.MISSION SELECT：任务选择。

战前准备

角色&武器选择

初始可用的角色为克里斯、吉尔、汉克，完成LEVEL1、2、3、4、5的任务后分别解锁克莱尔、瑞贝卡、克劳萨、巴瑞、威斯克。每名角色都有一种换装，具体的开启时机并不固定，玩家以高评价完成全部任务的话（S级以上），就能全部解锁了。

每名角色初始装备的武器是固定的，玩家可以在选人界面下按L键，利用3DS主机的硬币来解锁其他人的武器，这样便能让角色自由更换武器配置了。解锁他人的武器需要花费10个硬币，而最下方的第9种武器配置为手枪Red 9+双管榴弹枪，需要花费15个硬币才能解锁，绝对是轰杀BOSS的强力配置。

技能系统

在本作中，玩家可以通过给角色装备技能以获得一些特殊效果。当玩家装备着技能并完成任务后，得到的技能点数（スキルポイント）便会成为技能的经验值，经验累积足够时技能便会自动升级，效果也会有所加强。当技能成长到满级（LV3）后，还会追加一种效果。技能的经验和等级是全部角色共用的，以下是全部30种的技能效果说明：

图标	技能名称	效果	LV3追加效果
	メディック	体力回复效果提升	发生会心攻击时体力小回复
	タフネス	受到的伤害减轻	击倒敌人时Combo时间延长
	ラック	不容易被一击毙命	拍档也有相同效果
	ハンドガンテクニック	手枪技术提升	容易发生会心攻击
	ハンドガン・カスタム	手枪性能提升	全部武器攻击力提升
	ショットガンテクニック	霰弹枪技术提升	受到的伤害减轻
	ショットガン・カスタム	霰弹枪性能提升	体力回复效果提升
	マシンガンテクニック	冲锋枪技术提升	体术威力强化
	マシンガン・カスタム	冲锋枪性能提升	爆炸范围扩大
	ライフルテクニック	狙击枪技术提升	体术威力强化
	マグナムテクニック	麦林技术提升	不容易被一击毙命
	ボマー	爆炸类武器技术提升	受到的伤害减轻
	コンバット	体术威力强化	全部武器上弹速度加快
	スマートリロード	全部武器上弹速度加快	各种情况下都能上弹
	テクニシャン	全部武器技术提升	体力回复效果提升
	フルバースト	全部武器得到强化	拍档也有相同效果
	ウエポンマスター	受到武器影响的技能强化，体力回复效果降低	不容易被一击毙命
	リバーサル	体力很少时可以使出强力的体术	全部武器装填弹药数增加
	リベンジ	体力很少时会心攻击率提升	各种情况下都能上弹
	ジャイアントキリング	给予强敌的伤害增大	全部武器上弹速度加快
	アドレナリン	受到伤害时Combo不容易中断	挑衅后短时间内攻击力提升

图标	技能名称	效果	LV3追加效果
	エクステンション	残余时间较少时Combo不容易中断	残余时间较少时体力自动回复
	ラッキー7	时间有"7"时击倒敌人会额外增加时间	全部武器连射速度加快
	クロスレンジ	近距离击倒敌人时Combo不容易中断	挑衅后短时间内攻击力提升
	オールドスクール	拾取道具的瞬间不会受伤	各种情况下都能上弹
	ランディング	着地时容易把敌人卷进来	全部武器装填弹药数增加
	ブリーダー	获得的技能点数增加	受到武器影响的技能强化
	フレンドシップ	同伴在附近时体力自动回复	全部武器的攻击力提升
	サンダーボルト	体术带有电击效果	电击能把附近的敌人卷入其中
	インフィティ7	无限使用火箭筒，但分数强制为0	除必杀攻击外其他伤害无效

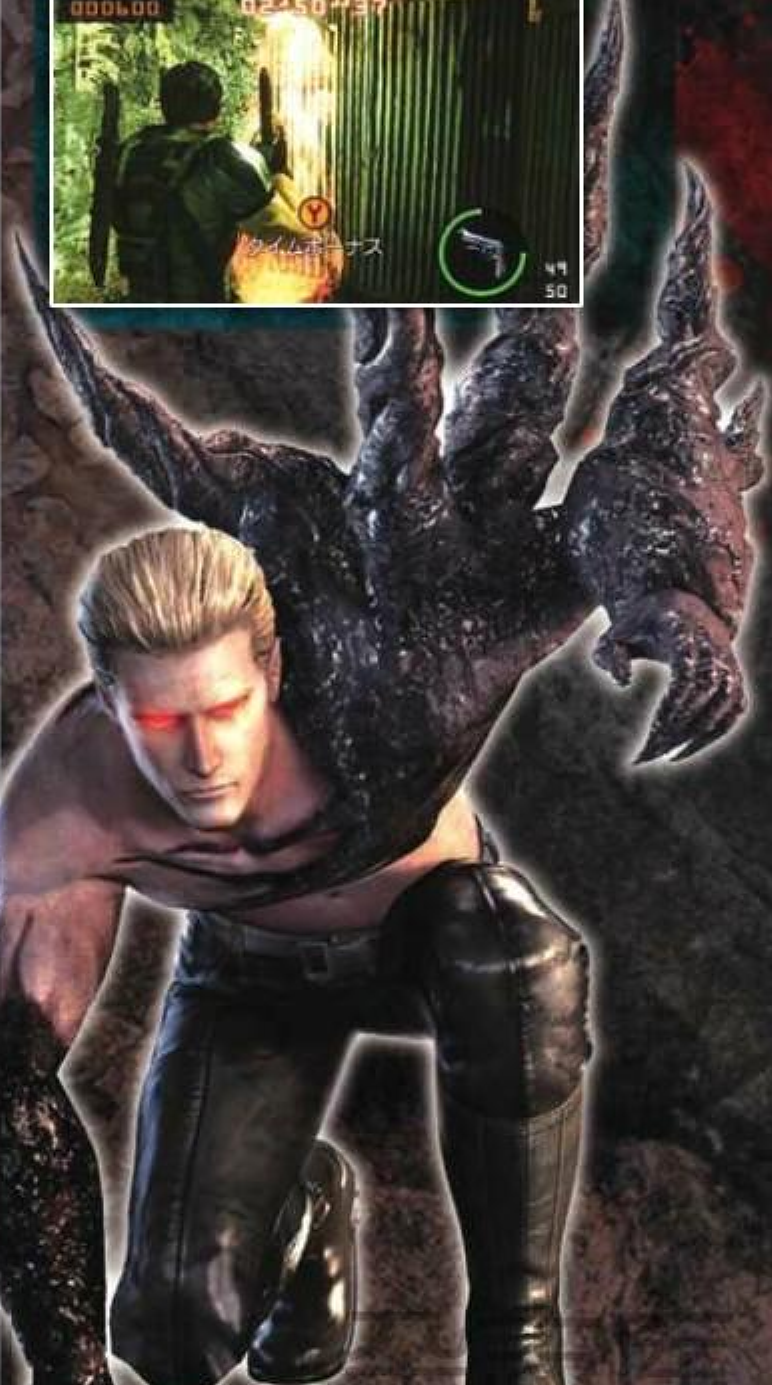
下面对部分技能进行讲解：**ラック**能够令角色在体力较多的情况下对部分BOSS如电锯老祖、电锯男的必杀攻击有所免疫，但受到必杀攻击后的伤害仍旧很大，残余体力不足时依然会被一击毙命。提升武器技术类的技能，实际效果是让角色举枪和上弹的速度变快，而提升武器性能类的技能，实际效果则是让武器的连射速度和装填弹药数上升。**スマートリロード**和**リベンジ**升到LV3后的追加效果，是让角色在使用体术，做出开门、爬梯等动作的同时可以进行快速上弹，非常实用！**ラッキー7**的效果是会在时间有数字7时杀敌增加额外的时间，LV1增加1秒、LV3增加3秒，但分钟为7时并不起作用。**サンダーボルト**升到LV3后，使用体术将敌人击飞的话，其会发生雷暴并产生电流把附近的敌人卷入其中，范围杀伤力极强，但电流杀死的敌人并不算体术杀敌。**インフィティ7**配合克劳萨的初始武器配置，便能无限使用火箭筒，但是分数固定为0，想要令其升级的话必须要靠连杀数来增加技能点，升到LV3后的追加效果游戏中并未写明，实际上会对除BOSS的必杀攻击外的其他伤害完全免疫。



战斗要点

时间柱&奖励沙漏

佣兵模式的基本目标是在限定的时间内尽可能多地击杀敌人，倒计时为0时游戏自动结束并计算得分。在地图场景中除了弹药和药草之外，还有两种特殊的道具：时间柱与奖励沙漏。前者可以延长一定的时间，有30、60、90秒三种；后者的作用是在30秒的有效时间内（画面右上方会显示Combo Time字样），玩家每击杀一名敌人都能得到1000分的额外奖励。在熟悉了每关的场景结构后，根据时间柱与奖励沙漏制定行进路线也是冲击高分的最基本环节。



连杀加成&体术奖励

当玩家击杀一名敌人后，在10秒钟的时间内再度击杀敌人，就能累积连杀数（Combo），而随着连杀数的不断累积，玩家每次杀敌都能得到额外的连杀加分（具体分值参看下文的计分细则部分）。混乱的战况下，在确保自己安全的同时如何保证连杀数不断，也是玩家成为高手的必经之路。

玩家在攻击敌人的头、手、脚部后有机会令其陷入硬直状态，此时迅速上前按Y键便能发动体术，而发动体术的过程中角色是处在无敌状态的。如果能用体术击倒敌人，系统会延长5秒钟的时间，不要小看这短短的5秒，在本作中1秒便是1000分，“分秒必争”是玩家在游戏的过程中需要牢记于心的。



体术系统

角色发动体术根据敌方硬直状态以及玩家站位的不同有所差异，对于倒地的敌人而言，如果玩家在其头部附近发动体术，则有很高的几率能够将其爆头。DUO模式下两位玩家间发动连携体术的前提条件是第一击不能把敌人打翻或打死，而如果能达成3连体术，角色在第3次攻击时会使出大威力的终结技。其实在单人模式（SOLO）下玩家也是有机会发动终结体术的，当角色面对处在硬直状态的电锯老祖和机枪男，就会自动使出终结技，而装备了技能“リバ–サル”且处在红血状态的话，角色的每一次体术都会使用终结技，可以说威力与危险并存。下面是全部8名角色的体术一览：



	克里斯	吉尔	瑞贝卡	克莱尔	汉克	巴瑞	克劳萨	威斯克
头部	ストレート	上段蹴り	プッシュアウト	ワンツー・ハイ	エルボーストライク	ヘッドバット	回し蹴り	先崩掌打
手部・正面	フック	回し蹴り	催泪スプレー	フォールハイ	暗器蹴り	ジャブ	斩り上げ	平进掌打
手部・背面	キック	后ろ回し蹴り	ヒップ	バックフックキック	暗器斩り	ニーキック	タックル	背流脚
脚部・正面	アッパー	蹴り上げ	ジャンプパンチ	アッパーコンビネーション	始末	ローキック	毒针	升甲掌打
脚部・背面	ネックツイスト	首ひねり	グラップルニー	ネックキック	处刑	ガンストック	スロートスリット	猛冲脚
倒地	ストンプ	两膝落とし	サッカーボールキック	ストンプ	トリプルタップ	マグナム	スタブナイフ	葬送脚
终结技・正面	フィニッシュブロー	圆转脚	电气ショック	ダブルシュート	サイスシュート	ハリケーン	ドロップキック	霸碎双刚掌
终结技・背面	リバースナックル	车轮脚	电气ショック	ダブルシュート	サイスシュート	ハリケーン	ドロップキック	狱突

角色分析

克里斯的体术中，最有威力的莫过于打脚绕背后使出的“ネックツイスト”，一击必杀的同时也确保了敌方不会爆虫，配合默认武器配置中威力不大的手枪F92，可以有效地控制寄生虫的数量。**吉尔**的体术威力一般，对倒地敌人追击的“両膝落とし”较为实用，而“首ひねり”则与克里斯的扭脖子攻击有异曲同工之妙，能够防止敌人爆出寄生虫。没有了范围性火焰攻击的**瑞贝卡**相比《5 AE》被削弱了不少，两次体术才能击倒一个敌人是常有的事，战斗中要多用打腿绕后的“グラップルニー”，她的终结技对于电锯老祖这样的强力BOSS能够造成巨大的杀伤。**克莱尔**的体术比较有特点，正面使出的“ワンツー・ハイ”和“アッパーコンビネーション”属于两段攻击，玩家可以在体术过程中通过推动滑杆来取消第二段攻击，这也让克莱尔在使用上更加灵活多变。虽然没有了4代的“扭头”神技，**汉克**的“死神”称号依旧不是浪得虚名的，打腿后正、背面的体术都是一击必杀的，不过发招和收招的速度略慢，对于倒地敌人的追加枪击“トリプルタップ”则是不耗费弹药数的。**巴瑞**大叔的“铁头功”早已是威名远扬，他对于倒地敌人拔出麦林的攻击最为强力，一击必杀的同时也不消耗弹药数，而终结技“ハリケーン”的攻击范围和距离都十分优秀，合理运用的话能在打击BOSS的同时清掉周围的杂兵。虽然没有了4代中变身后的手刀攻击，但这一点也不影响**克劳萨**的强势，打腿后正面和背面的攻击都是一击必杀的，而其中又以“毒针”最为好用，出招快、威力大，要勉强找个缺点的话就只有目标是单体这一点瑕疵了。5代佣兵的风云人物**威斯克**遭到了弱化，打头后的“先崩掌打”出招极慢，如果不能通过走位“一次推二”的话实在是有些不划算，不过由于超能力仍在，通过快速冲刺杀死爬行寄生虫、母鸡等单位时得到的时间加成是其他角色所无法享受的。

战后评价

计分细则

下面让我们看一看本作的计分规则，首先每名敌人都有各自的基本分，成功击杀后就能立刻得到。完成每关的任务目的后，剩余的时间也会计入总分，具体公式为：剩余秒数×1000、毫秒数×100，分数的最后1位数随机生成。除了前面介绍过的奖励沙漏带来的额外分外，最为重要的就是连杀数所能提供的分数加成，具体参看表格。当玩家在10 Combo时击倒普通敌人能得到500的连杀加分，而在50 Combo以上时每杀1人都将得到1000分的加分，击杀BOSS时的奖励更多。因此保持高连杀数并在完成任务时剩余尽可能多的时间，就是获取高分的关键因素。

基本分	
敌人	分值
村民	300分
邪教徒	400分
士兵	400分
爬行寄生虫	400分
普通寄生虫	800分
甲壳寄生虫	900分
黑胖子	1000分
母鸡	2000分
斧男	5000分
电锯男	7000分
机枪男	10000分
盲眼铁爪	10000分
红斧男	15000分
电锯老祖	15000分
蝙蝠型生化兵器	35000分

连杀加分		
Combo数	击杀普通敌人	击杀BOSS
2	+20分	+500分
3	+50分	+1000分
4	+100分	+1500分
5	+200分	+2000分
6	+250分	+2500分
7	+300分	+3000分
8	+350分	+3500分
9	+400分	+4000分
10~19	+500分	+4500分
20~29	+600分	+5000分
30~39	+700分	+5500分
40~49	+850分	+6000分
50以上	+1000分	+7000分

过关评价

过关后系统会根据玩家的得分予以评价，评价越高，获得的技能点数越多。另外，过关评价还关系到技能的获得以及部分勋章，因此在每关中都力争达到SS级评价，是玩家们的基本目标。下面是单人模式下分数和评价的关系，注意其中不包括4-5和EX9两个任务，这两关是生存模式，最后的评价与玩家击退了多少波敌人有关，想要拿到SS评价需要将15波敌人尽数击倒。



SOLO	LV1~LV5	LV EX
D	0~9999	0~29999
C	10000~19999	30000~49999
B	20000~39999	50000~69999
A	40000~59999	70000~89999
S	60000~89999	90000~119999
SS	90000以上	120000以上

任务攻略

每级别的最后一个任务为升格任务，有“↑”号表示，玩家以B级以上评价通过升格任务后，才能开启下一个级别的任务。部分升格任务需要玩家先完成该级别的其他任务才会出现，而任务是否顺利完成可以通过地图上有无追加一颗★来判断。

MISSION LEVEL 1

1-1

地图	集会场	BOSS	无
限制时间	2’30”	目标	触碰20个标志物

教学关卡，按照闪光的顺序触碰所有的标志物即可过关，找不到目标时注意参看下屏幕的小地图。由于没有其他加分方法，想要SS必须让剩余时间在1分30秒以上。

1-2

地图	集会场	BOSS	无
限制时间	2’15”	目标	打爆8处油桶

依旧是教学关卡，打爆所有的油桶即可过关，注意不要离得太近被爆炸波及到。标志物只是提示玩家行进路线的，并不需要刻意去触碰。剩余时间1分30秒以上方可获得SS评价。

1-3

地图	集会场	BOSS	无
限制时间	2’00”	目标	击倒5名敌人



地面上有大量的药草，无需担心回复问题。敌人是从玩家初始位置正前方左右两侧的围栏后依次跳出来的，向前跑两步就地迎敌即可。虽然连击系统尚未开启，但体术击倒的时间加成还是有效的，尽量把敌人打出硬直后用体术解决。5名村民只有1500分，因此追求SS评价还是得确保剩余时间在1分30秒以上。

MISSION LEVEL 2

2-1

地图	集会场	BOSS	无
限制时间	1′30″	目标	击倒15名敌人



与1－3基本相同，只不过同时出现的敌人数略有增多。敌人会自行攻来，玩家在广场处准备好迎敌即可。接下来依旧是练习用体术杀敌增加时间，上弹时注意控制走位，不要陷入村民的包围圈。SS的评价需要把剩余时间控制在1分25秒内。

2-2

地图	集会场	BOSS	无
限制时间	1′00″	目标	击倒20名敌人

玩家初始位置正面以及巴士残骸顶部各有两个时间柱，分别为60秒和30秒。由于连击系统依然没有开启，再加上部分村民并不会主动攻过来，这里建议边吃时间边用体术杀敌。剩余时间在1分24秒可以顺利拿到SS，还是比较宽松的。

2-3

地图	船首甲板	BOSS	无
限制时间	3′00″	目标	击倒25名敌人

船板地图的地形要比集会场复杂不少，高低错落，玩家需要多跑几遍来熟悉地图。敌人的攻击欲望会有所加强，3个时间柱都是60秒。本关新出现的黑胖子非常耐打，双拳攻击也非常有力，看到他后直接用大威力的武器或手雷轰出硬直再迅速配合体术击破。另外要注意黑胖子爆炸时的威力非常大，一定要及时撤出危险区域。本关敌人是不停刷的，只要击倒25个即可，想争取高分的话除了快速杀敌外，也可以挑1000分的黑胖子下手。



MISSION LEVEL 3

3-1

地图	导弹设施	BOSS	无
限制时间	2′15″	目标	击倒15名敌人

一开始群聚在油桶旁边的村民可以一枪解决，然后转身向左一路前行。本关固定的几个敌人会爆寄生虫，除了要注意使用闪光弹以外，利用角色的特定体术，如克里斯、吉尔的扭头技可以有效地防止爆虫，不过虫子的800分就拿不到了。杀敌方面最高为6500分，因此SS评价需要把剩余时间保证在1分24秒以上。

3-2

地图	矿山	BOSS	无
限制时间	1′30″	目标	击倒10名敌人

初次来到矿山场景，把外部的两名敌人干掉后就可以向洞内挺进了。本关是体术的教学关，体术杀敌+5秒也是延长时限的基本，相信玩家们都早已经驾轻就熟了。由于没有时间柱，想要保证在1分27秒内完成任务拿到SS评价全凭体术杀敌的熟练程度，敌人较多时可以直接用闪光弹炸出硬直，免去瞄准的时间。

3-3

地图	矿山	BOSS	无
限制时间	1′30″	目标	击倒20名敌人



本关开始出现连杀系统以及奖励时间沙漏，从洞内向外杀出时尽量保证Combo数不要断，这样杀死敌人时的基本分会逐渐提升。而洞内和洞外各有1个奖励沙漏，在效果时间内每杀1个敌人多加1000分，利用好的话同样能得到不少的额外分，拿到90000分以上获得SS评价应该不难。

3-4

地图	集会场	BOSS	无
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共100人）

本关便是4、5代佣兵的基本形式——在限定时间内尽可能地击杀敌兵。场景内共有4个时间柱：场景两端各1个30秒，两个房间内各1个60秒，奖励沙漏则位于水渠中。由于没有BOSS干扰，只要小心比较耐打的黑胖子。玩家在拿完全部时间后专心杀敌、确保Combo数即可，注意不要只待在原地打，要积极跑位主动寻找敌人。

3-5

地图	孤岛	BOSS	B.O.W
限制时间	1′00″	目标	击倒BOSS

本关是一场BOSS战，所要面对的是5代的蝙蝠型生化兵器。一开始不急着进攻，先把场景内的时间和道具都回收一下，30秒和60秒的时间柱各有两个，地雷则是本关的重中之重。跟BOSS要保持一定距离，以免被冲撞攻击波及，而它在视野里消失后要注意地上扬起的尘土，一会儿它便会从该处钻出。利用场景中的油桶和地雷把BOSS炸翻后，迅速靠近其尾部位置，对着没有外壳保护的腹部用大威力的武器猛攻；它飞在空中时攻击其尾部也能令其掉到地面，并同样会产生硬直。爬行寄生虫一枪就能击杀，打死后会掉落一些补给品，而一旦被它们缠住就要快速准确地用按键进行挣脱，免得浪费时间。BOSS的分数高达35000，因此剩余时间有55秒以上即可达成SS。



MISSION LEVEL 4

4-1

地图	村庄	BOSS	盲眼铁爪
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）



进入4级任务后难度开始提升，场景中共有5个60秒的时间柱，双层房屋的背面以及村子西南角则各有1个奖励沙漏。邪教徒的HP相较村民略高，带有羊角面具的敌人头部并非是无敌的。每杀40人本关的BOSS——盲眼铁爪就会出现，他虽然没有视觉，但能够依靠枪声来判断玩家的位置，原地摆出姿势后右爪的突刺攻击威力也非常大。从正面攻击几乎无法对BOSS造成伤害，常规打法是用爆炸性的武器造成其硬直后，集中火力攻击其背部的弱点位置。

4-2

地图	导弹设施	BOSS	无
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）

本关没有BOSS，场景内有30、90秒的时间柱各两个、60秒的时间柱3个，还有两个奖励沙漏。村民的爆虫率不低，注意收集掉落的闪光弹，建议连杀时预留出对付爆虫等突发情况的时间。遇到黑胖子突袭、场面较为混乱的时候也可以用闪光弹解围。由于地形较大，再加上还有高低差，较远处的敌人经常是原地不动的，玩家除了要积极移动外，视野也要尽量开阔，Combo数快断时利用好场景内的爆炸物以及狙击枪等远程武器。

4-3

地图	孤岛	BOSS	机枪男
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）

再次来到孤岛，场景比3-5大了不少，共5个时间柱（30、90秒各1个，60秒3个），其中有两个在高处，要尽早过去拿取。两个奖励沙漏的位置都比较隐蔽，在阴影处不太容易被发现。本关的敌人由爬行寄生虫和士兵组成，前者造不成多大伤害，不过一旦被它缠住就很容易遭到周围敌人的趁机攻击，连杀数也很可能会中断，务必第一时间消灭（闪光弹也可以速杀）；士兵全部带有武器且攻击欲望强烈，被电棒击中的话不但伤害巨大，且会有短时间的硬直，手持火箭筒的士兵更是非常大的威胁，当听到“滴滴滴”的音效时就表示被火箭筒锁定了，一定要迅速移动，个别士兵被打死后还会浑身膨胀并发生爆炸，注意别被波及；另外部分士兵会装着防弹衣、护腿板或面罩，能够完全防御住相应位置的攻击，面罩还有不吃闪光弹的特性。BOSS——机枪男会在玩家杀到40～50人时登场，远程的机枪扫射和近身攻击威力都很大，还会投掷手雷，背部的弹药箱也有抵挡子弹的功效。BOSS的弱点在于头部，别看他带着墨镜，闪光弹还是同样奏效的，打出硬直后果断上前配合大威力的体术击杀。



4-4

地图	集会场	BOSS	电锯男
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）

本任务内的时间柱分配依然是30、90秒各1个，60秒3个，两个奖励沙漏则分别位于巴士残骸后的小屋、以及水渠上方的小屋内。村民们的武器丰富了不少，酒瓶、铁铲、铁锹、弓弩、炸药等一应俱全，当其做出攻击姿势时适当后退可以顺利避开，提前点射也可以阻止其攻击，点燃炸药的敌人用体术杀死后，炸药的爆炸范围是不会伤及自己的。BOSS电锯男登场的时间较早，大概在30人杀左右便会刷出，当耳边传来电锯的轰鸣声时就要有所准备了。BOSS的弱点在头部，当其发出狂叫声后的一锯子是必杀的，安全起见还是利用爆炸让他陷入硬直后再猛攻头部。



4-5

地图	船首甲板	BOSS	电锯男+机枪男+盲眼铁爪
限制时间	3′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共15波）

本关是生存任务，玩家需要面对15波的敌人，每杀光一波敌人系统会自动延长一定的时间。虽然不一定要撑到最后，但至少要达到B评价以上才能开启LEVEL 5，以下是全部15波的敌人配置：1.村民10人；2.村民+邪教徒10人；3.邪教徒+士兵10人；4.村民+邪教徒+士兵10人；5.村民8人+电锯男×2；6.士兵15人（会爆虫）；7.村民+黑胖子15人；8.邪教徒（会爆虫）+黑胖子15人；9.邪教徒+士兵+黑胖子15人；10.士兵+黑胖子13人+机枪男×2；11.村民14人+电锯男；12.士兵13人+电锯男×2；13.邪教徒13人（会爆虫）+电锯男×2；14.村民13人+电锯男+机枪男；15.士兵12人+机枪男+盲眼铁爪×2。

每两波敌人刷出的时间会有一定间隔，因此玩家不必太追求连杀，重要的是在杂兵战的过程中收集弹药，并尽量利用体术杀敌来延长时间，为BOSS的出现做准备。由于敌人和BOSS都是之前任务出现过的，这里就不再重复说明打法了，感到困难也不必心急，可以等以后有强力技能和武器配置后再来挑战！



MISSION LEVEL 5

5-1

地图	古城	BOSS	斧男
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）

城堡的地形分为上中下3层，虽然有扶梯作为联系，但还是不要只守在一处杀敌，这样容易导致断连。本关的邪教徒有一定几率会爆寄生虫，被手持炸弹的敌人抱住后一定要快速挣脱，手持盾牌的敌兵则需要瞄准露出的脚部才能打出硬直。杀到25人左右时斧男便会登场，而且是两个同时刷出，本关共有8个。如果碰到两个斧男同时攻来的情况可以先用手雷把他们炸出硬直，再利用大威力的武器瞄准头部或背部进行猛攻，速杀一只后压力就会锐减，之后再如法炮制对付另一只即可。另外场景中有一只母鸡，也是算在150名敌人中的，杀死后可以得到回复药草。

5-2

地图	矿山	BOSS	电锯老祖
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）

矿山的结构分为内外两部分，刷敌规律也是如此，感觉洞内的敌人不多时就要慢慢向洞外移动，以防“卡怪”导致前功尽弃。本关中洞内有两个时间柱、洞外3个，奖励沙漏内外各一，母鸡的初始位置则在洞穴内。“村民+爬行寄生虫”的组合并不算难对付，任务的真正难点在于BOSS——电锯老祖，玩过4代的玩家都一定对其恐怖的实力印象深刻：老祖挥动的双层电锯是一击必杀的，而且移动非常迅速，虽然弱点在头部，但没有过硬的基本功和大威力的武器是很难准确命中并打出硬直的，死在其手上的次数多了，玩家可能连听到那种电锯独特的轰鸣声都会心惊胆寒。在20人时电锯老祖便会从洞内刷出，本关共有5个。正如前面所述，有手炮、狙击枪等大威力的武器射击头部可以让老祖陷入硬直，但需要冷静的心理和极强的瞄准能力，而且周围的村民和寄生虫也会造成不小的干扰。稳妥的打法还是利用手雷、地雷以及场景中的油桶爆炸产生的冲击令其陷入硬直，再上前对准头轰并以接上一记体术，随后向后撤离继续利用爆炸牵制，如此反复可以较为安全地将其击倒。本关的母鸡在洞穴深处60秒的时间柱附近，不要漏了。



5-3

地图	船首甲板	BOSS	盲眼铁爪
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）

被集装箱分隔开的甲板依然属于较为复杂的地图，时间柱方面较为厚道：3个60秒、3个90秒。母鸡的初始位置在地图东南角，敌人会在几个区域中轮流刷出，因此杀敌的路线要制定好。士兵的武器攻击伤害较大，虽然爆虫率不高，但由于配置中没有闪光弹，玩家还是要预留出对付寄生虫的时间，另外面对手持坚固防护盾的士兵时，不要妄想从正面把盾牌轰烂，手雷和地雷才较为有效。BOSS方面依旧是“听声辩位”的盲眼铁爪、共5只，杀到15人后就会早早地刷出第一只，玩家要提前准备。如果不能尽快杀掉，而是转而与杂兵展开周旋的话，很快就会刷出第二只了。

5-4

地图	监狱	BOSS	斧男
限制时间	2′00″	目标	击倒尽可能多的敌人（共150人）

监狱也属于较为复杂的一张地图，刷兵点也较为散落，不熟悉地形和刷兵规律的话连杀数很难提升到较高的水平。斧男的打法相信玩家们都很熟悉了，一共有5个且是依次出现的，压力不算大。本关的士兵会爆出甲壳型的寄生虫，其上半身是完全无敌的。一般要利用大威力的武器打脚部令其出现硬直，随后在向它张开的“嘴”中猛轰。如果遇到有装护腿的士兵这招就不怎么好使了，闪光弹和地雷对这种寄生虫都有秒杀的功效，无需吝惜。另外，母鸡位于地图东北下层的鸡圈中。



5-5

地图	孤岛	BOSS	斧男+B.O.W
限制时间	2′00″	目标	击倒BOSS

再次要面对蝙蝠型生化兵器，不过一开始先要解决掉地图上的两个斧男，再击倒十三个邪教徒后BOSS就会登场，地图两端也会再度刷出两个斧男。由于此后斧男是会不断刷出的，因此拿完时间柱后就集中注意对付蝙蝠型BOSS吧。其实打法上与3-5没有什么不同，只是BOSS的体力更加多，而且周围的干扰多了不少。注意不要在过于狭窄的地段摆放地雷，否则纵使炸翻BOSS也会被它挡住路而无法绕到弱点位置。这里建议玩家使用巴瑞，待BOSS硬直时冲上前利用大威力的手炮对准尾部猛轰，如果准确命中的话5发以内就可以令其归西。完成本任务并看完职员列表后，EX级的任务便会开启了！



LEVEL EX

EX级任务的形式类似于4、5代的佣兵，以地图区分，完成前8张地图后会出现生存模式的EX9。任务的整体难度大幅提升，比起家用机版有过之而无不及：BOSS基本都是两两登场的，敌人的血量更多，攻击力也有所强化，比如盲眼铁爪的前冲攻击变成了一击必杀的，玩家们一定要多加小心。下面给出前8个任务的详尽地图，每张图都有一只母鸡，敌人总数都是150个，打法就不再重复叙述了，留给玩家们自行挑战。

EX9依旧是生存模式，但敌人更加强力，下面是全部15波的敌人配置：1.村民10人；2.士兵10人；3.邪教徒10人；4.爬行寄生虫+村民10人；5.士兵7人+电锯男×3；6.村民+黑胖子15人；7.手持炸弹村民（会爆虫）14人+斧男；8.士兵（会爆甲壳寄生虫）14人+电锯男；9.手持火箭筒邪教徒15人；10.村民12人+盲眼铁爪×3；11.士兵12人+斧男×3（两黑一红）；12.手持炸弹邪教徒11人+电锯男×4；13.邪教徒12人+斧男×2+机枪男；14.村民12人+斧男（红）×2+机枪男；15.士兵（会爆虫）13人+电锯老祖×2。

本关的重点不是体术或连杀，而是存活，毕竟一旦失败就得重头再来。在面对手持炸弹、火箭筒等危险品的敌人时，从远处将其安全地干掉才是上策。会秒杀招式的BOSS也要尽量与他们保持距离，尤其是最后一波的两个电锯老祖要小心应对，以免功亏一篑。

时间柱　奖励沙漏　药草
木箱/木桶　油桶　母鸡

EX3 船首甲板







EX4 古城

120"
120"
120"
120"

EX5 集会场

90"
90"
90"
90"
60"

EX6 孤岛

120"
120"
90"
90"
60"





勋章列表

本作中的勋章系统类似次世代家用机的成就、奖杯系统，玩家在达成一定条件后就能解锁。由于勋章分为左右两页，下表也以L和R对勋章进行编号，方便玩家们进行查找。

编号	勋章名称	获得方式
L1-1	ニューカマー	MISSION LEVEL 1 全任务完成
L1-2	ビギナー	MISSION LEVEL 2 全任务完成
L1-3	ルーキー	MISSION LEVEL 3 全任务完成
L1-4	ベテラン	MISSION LEVEL 4 全任务完成
L1-5	キャプテン	MISSION LEVEL 5 全任务完成
L2-1	ヒーロー	MISSION LEVEL Ex 全任务完成
L2-2	S.T.A.R.S.	全任务完成且获得A以上评价
L2-3	オリジナルイレブン	全任务完成且获得SS评价
L2-4	グッド コンビ ネーション	DUO模式下完成任务
L2-5	パーフェクトアライアンス	DUO模式下完成任意任务且获得SS评价
L3-1	オーバーキル	MISSION LEVEL 4以上的任务中击倒全部敌人
L3-2	パーフェクトボディ	MISSION LEVEL 4以上的任务中无伤过关
L3-3	コンボルーキー	MISSION LEVEL 4以上的任务中达成50 Combo
L3-4	コンボヒーロー	MISSION LEVEL 4以上的任务中达成100 Combo
L3-5	アイアンフィスト	保持Combo数不中断过关
L4-1	アグレッシブサバイブ	生存任务中抵挡住10波进攻
L4-2	パーフェクトサバイブ	生存任务中抵挡住15波进攻
L4-3	スキルキャプター	获得15种技能
L4-4	スキルスミス	除了インフィティ7以外，其他29种技能尽皆升到LV3
L4-5	キルオブサウザンド	累计击倒1000名敌人
L5-1	ツープラトン	DUO模式下，一次任务中达成5次以上3连体术
L5-2	ミートシャワー	用手榴弹1次性击倒3名敌人
L5-3	?	（暂时不明）
L5-4	ライク・ア・フェニックス	SOLO模式下从濒死状态恢复累计50次
L5-5	プロバケーター	在敌人附近挑衅累计30次
R1-1	トリックシュート	击落敌方的投掷物累计20次
R1-2	?	（暂时不明）
R1-3	?	（暂时不明）
R1-4	キャラコンプリート	全角色解锁
R1-5	コスチュームコンプリート	全服装解锁
R2-1	チキンハンター	第一次杀死母鸡
R2-2	DUOデビュー	初次游玩DUO模式
R2-3	マーセナリーズ	使用过全部角色（包括两套衣服）
R2-4	ロケーション コンプリート	在全部地图游戏1次以上
R2-5	ビートダウン	对硬直状态的敌人使用体术并将其击倒
R3-1	ウィークポイント	用闪光弹击倒寄生虫
R3-2	クリティカルスナイプ	爆头累计100次以上
R3-3	パーフェクトショット	一次也没有射失（命中率100%）的情况下过关
R3-4	バナナスリップ	击倒正在奔跑的敌人令其翻滚
R3-5	マインシューティング	主动攻击地雷将其引爆
R4-1	コンバットフリーク	用出1名角色的所有体术
R4-2	マグマダイバー	将敌人击落到熔岩中
R4-3	デモリション	攻击敌方的炸药将敌人击倒

编号	勋章名称	获得方式
R4-4	ビハインドストライク	命中斧男（黑/红）或盲眼铁爪背部的弱点
R4-5	ライフセーバー	DUO模式下初次将拍档从濒死状态下救起
R5-1	ネイキッド	MISSION LEVEL 4以上的任务中不使用技能过关，且获得A以上评价
R5-2	オンリーワン	MISSION LEVEL 4以上的任务中只使用1种武器过关
R5-3	ノーターン	不使用180° 转身完成任务
R5-4	ノー ギブアップ	Continue累计30次
R5-5	キャラバン	DUO模式下进行游戏50次

下面对部分勋章的拿法进行简单讲解：“ツープラトン”需要在联机模式下才能达成，最合适的目标就是皮糙肉厚的黑胖子，两位玩家利用闪光弹炸出硬直后迅速上前进行体术的连携攻击，很快便能达成。“トリックシュート”的勋章可以找手持利器的邪教徒刷取，只要与他们保持一定距离，其就会主动把手中的武器丢过来了。要求命中率100%的“パーフェクトショット”勋章看似很难，其实在1-3就能拿到，该任务下一共只有5名敌人；在拿取“コンバットフリーク”勋章时要结合系统部分的体术一览表，把角色对于不同部位的体术尽皆使出，另外也不要忘了终结技。本作的8张地图中只有监狱下层的中心区有熔岩，“マグマダイバー”的勋章就要在那里靠击飞型的体术拿取。“デモリション”勋章需要等敌人把炸药丢出来后再打爆才能获得。而最后的“キャラバン”勋章并不要求联机完成50次任务，只要成功联机50次即可，中途断线也仍然是会累积次数的。



玩后感

本作在发售前惹来的争议颇多，一方面是将原本作为正篇附属的佣兵模式独立出来不免惹上“骗钱”之嫌，另一方面，3DS的机能能否给玩家们带来次世代家用机上佣兵模式的刺激感也受到了不少人的质疑。实际上在拿到游戏后两个疑虑都烟消云散，游戏的可玩性和耐玩度极高，技能和武器可换虽然缩小了角色间的差异，但也丰富了战术打法，EX任务下BOSS两两出现，紧张感和刺激感比起家用机版绝对不遑多让。虽然有掉帧的现象存在，但基本不影响游戏的进行，网络联机的实际效果也颇为顺畅。只不过抱着“买椟还珠”心态、冲着《启示录》试玩版去的玩家们可能会有些失望了。

ONE PIECE UNLIMITED CRUISE SP

ワンピース アンリミテッドクルーズ スペシャル

光环视频收录 POCKET HALO

攻略透解 GUIDE THROUGH

文 雷伊 美编 NINA

海贼王 无尽航路SP		
ワンピ-ス アンリミテッド クル-ズSP		
NBGI	A・AVG	2011年5月26日
日版	1人	6090日元
无对应周边		

3DS

《海贼王 无尽航路SP》将Wii平台上大受好评的《海贼王 无尽航路》前后两部作品合二为一，在针对3DS的特性进行了操作优化的同时，还加入了Wii版所没有的新要素，并以3D立体显示功能带给了玩家们更加真实的冒险旅程。前后两部作品加起来的流程本身就不短，再加上收集要素、角色和技能的育成，以及多周目游戏内容，使得本作成为一款耐玩度非常惊人的厚道作品。

系统介绍

操作简介



键位	操作
滑杆	移动
十字键（↑）	进入观察模式，之后配合滑杆即可观察周围的场景
A	按过对话、普通攻击、调查、使用道具
B	跳跃，连按两次为做出回避动作，但是需要消耗SP
X	强攻击
Y	靠近目标时为锁定目标，再按一次可解除锁定
L	将视角移动到使用角色的正后方
R	冲刺，需要消耗SP
START/SELECT	暂停

菜单解说



（在船上时，船上菜单和普通菜单可通过按X键来切换）

船上菜单	
データセーブ	存盘，只有在船上才能存盘
仓库	仓库，用来存放道具，有存放上限
料理	料理，具体后面会提到
调合	调合，具体后面会提到
开发	开发，具体后面会提到
データベース	资料库，可查看已经得到过的陆地生物和水中生物的信息
他の岛へ出航	前往其他小岛
岛に上陆する	在小岛登陆
サニー号を步く	在阳光号上散步，其实就是退出菜单

普通菜单

アイテム	道具，可查看道具，按X键可以整理道具，按Y键则为舍弃道具，如工具、回复药等特殊道具可以装备到下方的空位栏中，这样只要点击选中它们就可以使用
ポイント化	点数化，具体在后面会提到
ステータス	查看人物基本参数，在该界面下使用十字键可以查看每个项目的内容，按X键可切换到技能画面，按L/R键可切换查看的角色
技カスタマイズ	技能・必杀技查看和设置
レシピ确认	确认配方，查看料理、调合、开发的配方
イベント	查看任务情况
宝の地图	查看藏宝图获得情况以及内容
冒险情报	查看石板信息和教程（チュートリアル）
オプション	设置，调整BGM、效果音、语音大小以及键位安排



模式选择

进入游戏的标题画面之后会出现模式选择画面。一开始可以选择“前篇：波に摇れる秘宝”、“后篇：目觉める勇者”，以及“マリンフォードエピソード”。其中前篇和后篇分别对应在Wii平台先后发售的两作，建议先玩前篇再玩后篇，一来是因为剧情方面的衔接，另一方面后篇可以继承前篇的通关存档，这样玩起来就会轻松一些。“マリンフォードエピソード”是3DS版新加的模式，主要就是带有剧情的对战。游戏进行到一定程度之后，模式选择画面中会追加“サバイバルモード”（生存模式），包含“200人抜き”和BOSS Rush两种玩法，也是主要让玩家们体会战斗的模式。

另外，在模式选择画面按R键可以进入“ギャラリー”（画廊），在此玩家可以查看角色建模和信息，欣赏游戏中的背景音乐。

角色参数

本作的数值很简单，每个角色只有HP和SP两项能力参数。游戏中的角色并没有经验值和等级的设定，玩家需要通过给他们吃下料理的方式来提升他们的HP和SP的上限，但要注意同一种料理对同一个角色使用时，只有第一次使用时增加的参数上限是最多的，第二次开始效果就会打折。

HP	体力值用蓝色槽来表示，当角色的HP为0时即进入战斗不能状态无法继续使用，所有角色的HP全部为0时Game Over
SP	代表角色的精力，冲刺、回避、发动技能和必杀技时会消耗SP，使用前三种后SP会自动慢慢回复，但是发动必杀技之后SP是不会自动回复的

战斗

游戏的战斗部分做得比较爽快，玩家可以用滑杆控制角色移动，通过各种技能对敌人进行攻击。战斗中按Y键可以锁定敌人，按L键可以将视角移动到角色的身后，从而更方便地判断自己和敌人的位置。

战斗中会在下屏的右侧显示技能指令列表，如果玩家根据列表从上到下的顺序输入列表中的所有指令并全部命中敌人，就会进入Break Rush模式。进入Break Rush模式后的角色在攻击敌人时带有吹飞效果、攻击力更高，此外，在Break Rush状态下消灭敌人的话一定会掉落物品，并且还会掉落回复HP和SP的珠子。Break Rush模式维持的时间很短，效果消失之后玩家就需要重新从头开始



按照指示输入指令并命中敌人，直至发动下一轮Break Rush模式。另外要注意的是，如果在指令输入途中被敌人打断、或者掉下悬崖，那么就要从头开始重新输入指令。

战斗中点击下屏的“**キャラクター セレクト**”可以切换使用的角色，被换下阵的角色并不会慢慢回复HP和SP。当9位可使用角色的HP全部为0时即Game Over。

技能

游戏中的角色可以使用丰富的技能，在后篇中每位角色还会追加更多新的技能。技能有着熟练度等级的设定，在战斗中不断使用某项技能就可以积累其熟练度，技能升级之后攻击效果会有所提高。

打开菜单选择“技**カスタマイズ**”可以查看角色已经学会的技能情况（名称、熟练



度）、学会的技能的百分比，其中蓝底的是普通技能、红底的是必杀技。在该菜单中按X键即可进入技能列表，其中没有学会的技能会显示在前列，将光标移到没有学会的技能上，上屏就会显示学会该技能所需要的条件。学会新技能的条件最主要的是某种/某几种技能的熟练度达到一定等级，此外有些技能则需要满足特定的条件才能学会，比如开发、调合出特殊的物品。

角色之间还可以学会合体技，玩家可以事先在“技**カスタマイズ**”菜单中将合体技设置于必杀技的位置，这样在战斗中只要满足SP需求，即可发动大魄力且威力巨大的合体技了。

在后篇中由于角色追加了新的技能，因此后篇中在“技**カスタマイズ**”界面下可以选择对应键位的技能情况，通常画面下点击下屏左下角的“技切替”也可以达到这一效果，但要注意在技能正在发动时是无法进行切换的。

特技

角色除了技能之外，还有“特技”（**スキル**）这一项能力。通俗来说，技能·必杀技代表角色的主动技能，而特技则代表被动技能，只要学会就能自动发动效果。比如娜美的“泥棒猫”可以提升偷盗的成功率；布鲁克的“身轻”可以减少冲刺时的SP等。特技也有熟练度的设定，但是其提升的方法更像学会新技能的方

法，即特定的技能熟练度达到要求时，特技的熟练度就会提升。乌索普的“开发”技能、山治的“料理”技能，以及乔巴的“调合”技能要求更特殊一些，需要开发·调合出特定的物品，或料理一定的次数。

道具使用

游戏中的回复道具等并不能直接使用，玩家需要先将它们装备在下屏的道具空栏中，然后点击选中它们再按A键才能使用，由于操作不是那么简洁，因此在BOSS战中想要回复体力特别需要考虑到时机，否则很容易被打。另外，玩家也可以把钓竿、铁镐、虫网等常用工具装备在下屏的道具空格栏中以便使用。道具空格栏的上限可以通过开发来扩展。

料理·调合·开发

料理、调合和开发只能在阳光号上才能进行，它们的规则都是一样的，即打开对应的制作菜单，利用要求的素材制作出新的物品。具体制作某样物品需要的素材可以通过将光标移动到该物品上再按X键查看，如果需要的素材一次都没有获得过，那么这种素材就会呈现为黑色的轮廓，也不会显示素材名，只会给出其提示性的描述。配方中没有出现的物品，在第一次获得制作其所需要的任意素材时，就会启发（闪き）出这种物品，这样在菜单中就会出现该物品的制作项目了。



有些制作项目之间用线段连接了起来，这表示第一次制造靠后的某种物品时，需要先完成线段上排在其前一项物品的制作才可以进行，不过只要制作过一次之后就可以任意制作了，不会再有限制。

另外要注意的是，料理与调合、开发不同的是，在料理制作完毕后会要求给角色食用以提高其HP·SP上限，而不是让玩家像保存开发·调合出来的物品一样存入背包或仓库。但是此时只要按X键就可以将料理存放在背包或仓库中，这个设定在任务素材为料理出的物品时是必须要用到的。

素材收集

捉虫

当玩家持有了虫网（虫取りアミ）之后，将其装备在下屏的道具空栏中，然后点击使用并根据下屏的提示划动（或按键）就可以用它来进行捉虫和小型生物了。有些停留在花朵和树干上的昆虫会比较难把握虫网的方向，此时最好先按Y键锁定它并按L键调整到背后视角，这样捉起来就会容易一些。



挖掘

当玩家持有并装备了铁镐（ツルハシ）之后，在看到带有×的地面时可以进行挖掘，或用它来破坏场景中那些带有×状裂纹的岩石。不仅如此，使用铁镐也可以挖掘

海贼王 无尽航路SP

草丛、胡萝卜等植物，甚至原本只有索隆和布鲁克这样使用剑的角色发动攻击才能破坏从而获得素材的竹子，任何角色装备上铁镐之后对其攻击也可以获得素材。

钓鱼

持有钓具并装备后，来到地图上的特定地点（只要去过一次地图上就会自动记录其位置）就可以钓鱼。钓鱼的方法相对捉虫来说要复杂一些。玩家来到钓鱼点并使用钓具，画面就会进入钓鱼模式。此时先要根据提示，在下屏从左下往右上划动抛出鱼漂，上屏左上的数字代表抛出的距离，如果想要抛到更远的地方就需要利用开发指令对钓具进行升级。游戏中一些高级的鱼都位于较远的水域，因此升级钓具是很有必要的。

抛出鱼漂后等待一段时间，有鱼上钩之后下屏的鱼漂就会有反应，根据提示在下屏从下往上划动一次。之后就可以开始收线了，收线的过程就是在下屏用触控笔不断画圈，有时还要根据上屏提示的方向进行按键。上屏左上的槽代表钓鱼线的耐久度，当该槽耗尽钓鱼就宣告失败。



等阳光号的水族吧开启之后，钓到的鱼可以保存在水族吧中，这样不仅能用来欣赏，还可以节省玩家的背包或仓库空间。

扫除机

持有并装备了扫除机之后，可以用它来吸取物品，点击扫除机图标后按住A键，即可发动扫除机吸东西。像游戏中挡路的毒气、毒气柱（需要强化扫除机）都可以吸掉。不仅如此，像蒲公英这样的植物，也可以通过在远处发动扫除机吸取来获得素材“棉毛”。

陷阱

和钓具、石膏、虫网以及扫除机不同的是，陷阱（トラップ）属于消耗品。玩家需要先开发出它们（每次开发可获得10个）并将它们装备在道具空栏中，这样在地图上的某些特殊位置（有陷阱图标）就可以设置陷阱。设置完之后，经过一定时间再回到那里就可以查看是否有什么东西中了陷阱。不管有没有东西中陷阱，陷阱都会消耗使用次数。只要到过可设置陷阱的地方一次，地图上就会做下记号。

任务&点数化

本作中BOSS的出现、要道的开启一般都需要先完成任务。任务完成的条件主要有两点，第一是GP点数达到一定的要求，第二则是按要求提供素材。



在菜单中选择“ポイント化”即可将道具、素材和生物转化成GP值，不同的材料加的GP值是不同的。将光标移动到某样材料时，上屏会显示它们针对某种颜色的GP所转化的GP值（槽的蓝色部分）。建议在点数化的时候多进行比较，用最少的材料转换最多的某种颜色的GP加成，这样可以避免不必要的浪费。



藏宝图



消灭敌人（或从敌人身上偷取）时有一定几率获得对应的藏宝图（宝の地图）碎片，当将某张藏宝图的所有碎片全部收集完整后，藏宝图就会完成。此时根据藏宝图上的方位提示来到指定地点并进行挖掘就会出现宝箱，打开宝箱就能从中得到藏宝图上介绍的宝物。

在菜单的“宝の地图”选项中，获得过一个以上碎片的藏宝图就会出现在列表中，藏宝图编号后面的文字为掉落这种藏宝图的怪物的种类。下屏的下方会显示藏宝图的完成情况（获得碎片数/最大碎片数），以及该藏宝图中对应的宝物情况。

难度

游戏一开始只能选择Normal难度，通关一次之后进行二周目就会追加Hard难度，再以Hard难度完成一遍游戏就会追加最高的Unlimited难度。在Normal难度下，人物的HP和SP上限为1000，技能熟练度等级上限为10级；在Hard难度下，人物的HP和SP上限为2000，技能熟练度等级上限为20级；在Unlimited难度下，人物的HP和SP上限为3000，技能熟练度等级上限为30级。因此高难度模式在给玩家带去更大的挑战的同时，也带给了他们更大的成长空间。

流程攻略

前篇 波に揺れる秘宝（随波摇曳的秘宝）



草帽海贼团航行于某个海域时，眼前突然出现了巨大的龙卷风。路飞（ルフィ）在龙卷风中发现了闪光的神秘物体，想要用手去抓，没想到却被吸了进入。在空荡荡的空间中，路飞发现了一个长相怪异的小生物。紧接着，一个神秘的声音问路飞愿不愿意接受古代文明作为礼物，对此路飞表示出了浓厚的兴趣。之后，几个岛屿突然浮现在了海面上，而路飞则置身于一片树林之中。

由于路飞的离队，草帽海贼团的其他成员们决定兵分两路去找他。娜美（ナミ）、山治（サンジ）、索隆（ゾロ）以及弗兰奇（フランキ–）一组；乌索普（ウソップ）、乔巴（チョッパ–）、罗宾（ロビン）、布鲁克（ブルック）为另一组。尽管从原作角度来说的话，战斗力的分配有点失衡，但是在游戏中问题不大。

画面回到路飞侧。路飞从昏迷中醒来时发现刚才身边的小生物不见了，他在岛的高处见到了正聚集在岸边的同伴们并和他们打招呼，可惜隔得太远他们都听不见，于是路飞准备自己去找他们。

第一章 巨木に眠る琥珀
（深眠于巨树的琥珀）

第一个小岛是树林岛。可以自由行动之后，根据教程熟悉一下基本的操作和系统。R键是冲刺，可以消耗SP进行快速移动，另外要记住，在冲刺中进行跳跃的话跳跃的距离会增加，这在后期会非常有用，因为普通的跳跃跳不过一些平台。移动一段距离后会遇到敌人，战斗非常简单。连按两下B可以做出回避动作，这也是要消耗SP的。攻击时建议按照下屏的指令要求出招，依次命中敌人的话会进入“Break Rush”状态，攻击敌人时具有吹飞效果，并且该状态下消灭敌人一定会掉落道具。一直往阳光号（サニ-号）方向前进发生剧情，此时可以存一下盘。

视角转移到索隆等四人一方。他们没走几步就迷了路，弗兰奇建议返回阳光号。继续教程，按十字键的↑可以转移到观察视角，可用来查看四周的环境。移动一段时间后进入战斗，点击下屏的“**キャラクタ-セレクト**”（角色切换）可以更换使用角色。轻松结束战斗之后往阳光号方向前进，来到岸边后发生剧情，与自己跑回来的路飞汇合。

画面转到乌索普四人组一方。战斗中依然是教程，按Y键可锁定敌人。如果HP不足的话，可按START键打开菜单，将回复道具装备到下屏的空位中。浅滩附近的宝箱中有“水晶”可以拿，别错过。

岸边有处被堵住的地方，在此会发生剧情，乔巴发现它的东西不见了，抬头一看，才发现是被那个神秘小生物抢走了。罗宾推测这个小生物可能就是她身边的石板上画的生物。罗宾告诉众人，如果将石板上写着的素材喂给它吃下去的话，就可以帮助大家打开封闭的道路。菜单中出现“**ポイント化**”（点数化）项目，只要喂小生物各种素材，就可以将它们兑换成GP点数。当必要的点数和素材凑齐时，调查石板就能打开新的道路，以后碰到有类似的石板出现时，都是按照这个套路来完成任务。

调查石板出现第一个剧情任务：谜の石板と不思议な生物，完成此任务需要1点GP和水晶1个。水晶可以用前面提到的方法获得，GP的话则只要打开菜单在“**ポイント化**”选项中使用道具将GP槽累积成1即可，建议攻击一旁的椰子树获得“**ヤシの实**”，可以提升较多的GP。条件达成后再次调查石板，即可完成任务。小生物从口中喷出光弹把原本挡路的障碍破坏了。继续前进就能看到路飞和索隆一行，草帽海贼团的9个同伴终于汇合了。路飞向同伴们说起了不可思议的声音提到的礼物的事情，只要完成4个岛上的试练，就能得到礼物。

回到阳光号，弗兰奇告诉大家船上的各个房间都上了锁，目的就是为了在大家去岛上探险时房间不至于被不速之客闯入。不过可惜的是，房间的钥匙已经被贪吃的小生物给吃掉了。众人给小东西起了个名字，名叫加布里（ガブリ）。剧情过后可由玩家自由活动，注意在船上打开的菜单内容和平时时不同的，船上菜单中有“**デ-タセ-ブ**”（存档）项目，另外也可以在“开发”子菜单中用素材开发出新的道具。如果想要切换成在岛上时的普通菜单，只要按X键即可。在船上转转，可以在宝箱里找到“**こわれた虫取りアミ**”（坏掉的虫网）、扫除机，另外，攻击甲板角落里的蜘蛛网可以得到“**クモの巣**”。打开菜单选择“开发”选项，利用收集到的素材就可以修复好坏掉的虫网，这样在岛上进行冒险时就可以用它来捕捉昆虫等生物了。

下船之后很快就能看到一块石板以及被挡住的道路，出现任务“巨大な岩块”，要求是GP2点以及“铁くず”3个。如果GP不够的话就在附近打敌人或者在草丛中寻找道具来累计，只要回船后重新再回到岛上可获取的素材就会刷新，这样就可以反复刷取素材。此阶段比较有效率的加GP方法依然是打岸边的椰子树得到的“**ヤシの实**”。

达成任务条件后，加布里帮助众人消除了障碍，继续前进调查巨大的植物发生剧情，进行第一场BOSS战。敌人是**バ-ソロミュ-・くま**。战斗中他时常会隐身，我方的攻击效率会很低，建议等其发动攻击时用冲刺躲避，然绕到他背后对其进行连续攻击，推荐使用速度比较快的山治，打起来会容易些。



战斗胜利后其变成一个球体，加布里把球吞了下去，吐出一个宝箱。以后每次BOSS战后都可以得到宝箱，但其实里面的物品都并不怎么样。这次的宝箱中得到的是“绿の宝玉”。战斗胜利后，最初的蓝色GP的最大值变为4，出现新的绿色GP值。罗宾表示，所谓的试练应该就是指打倒从树木中出现的敌人。

继续前进，当然如果刚才的BOSS战损耗过大也可以先回船存一下盘，每次回船时所有角色的HP和SP都是会自动回复满的，并且战斗不能的角色也会自动满血复活。另外，首次获得开发某种物品所要求的素材时，乌索普会闪现出灵感，这样开发菜单中就会出现开发该物品的相关项目。前进途中可以看到那种长着橡胶果的树，将果实砍下后它会在地面不断跳动，接触它即可得到“ゴムの实”，利用它可以开发出“新兵器クワガタ”，作用是在特定地点使用就可以直接回到船上。途中的竹子可以让用剑的索隆或布鲁克去攻击，这样就可以获得素材“竹”，使用它可以开发出“アイテムパレット+1”，可以令下屏装备物品的空栏增加。在地图北端可以见到石板，出现任务“琥珀の中に眠るもの”，此任务需要蓝色GP2点、绿色GP3点，“アゲハチョウ”1只，“アゲハチョウ”可以用虫网捕捉蝴蝶获得，另外，用蝴蝶也比较容易加绿色GP。

任务条件达成后，加布里帮众人击毁眼前橙色的树胶，结果里面飞出许多甲虫，似乎还带着电。前进就可以看到树木，调查之后进行第二场BOSS战，这次从树木中出来的敌人是エネル。エネル会带雷属性的攻击，攻击范围较广，而且这次还有一些杂兵，最好先把杂兵消灭掉。战斗中多用冲刺进行躲避，难度总体而言不会比上一场BOSS战高出多少。战斗胜利后，蓝色GP最大值上升为5，绿色GP最大值上升为4，金色GP项目开启。正当大家在庆祝获得了第二个宝物时，加布里模仿路飞的声音告诉大家“岛上已经没有其他树了”。既然如此，众人准备返回阳光号，向接下来的小岛进发。

自动回到阳光号，弗兰奇表示已经重新制作了船上的其中一把钥匙，这样就可以前往船尾二层的厨房和医务室了，这样一来船上的菜单中也添加了“料理”和“调合”这两项指令，具体操作方法和“开发”是一样的。前往船头调查舵轮，或者直接打开菜单选择“他の岛へ出航”，就可以向其他小岛移动。选择溪谷岛后即可进入第二章。另外，刚才打完第二个BOSS后的宝箱被搬到了甲板上，记得调查，里面是“金の宝玉”。



第二章 断崖に伫む遗迹

（伫立于断崖之上的遗迹）

在下船前往溪谷岛前建议先去取得铁镐（ツルハシ），方法是前往位于船尾二楼的厨房，从厨房的梯子处爬上去来到甲板的上层，就可以在宝箱中获得它。

这个岛上的很多敌人都是僵尸类的，行动神出鬼没，要注意别被暗算。来到地图中央附近时会被大量僵尸包围，解决掉之后会在旁边发现被巨石挡住的道路，先不管它，从左下的道路前进。附近的地面（或者小岛入口附近被有十字纹的岩石挡住的地方）可以发现红色的蜥蜴ロッキンリザ-ド，可用虫网捕捉它，这是扩大背包容量的道具“大型アイテムバッグ”的开发素材之一，由于非常实用，因此建议尽早开发，否则以初始的背包容量没装几个物品就满了。开发“大型アイテムバッグ”的另一项素材是“谜の骨”3个，攻击岛上那种Y状的枯木就可以获

得它。

一路前进会看到剧情任务石板，触发任务“沈默する古代生物”，此任务需要蓝色GP2点、绿色GP3点、“谜の骨”3个、“ヒ-ルカプセル”1个。ヒ-ルカプセル可以通过调合来获得（药草×4+にがい草×1），素材都可以在草丛中获得，谜の骨的获得方法前面已经提到。任务条件达成之后，对面的骸骨的嘴部就会放下从而形成落脚点，小心地跳过去来到对面，注意这里的视角非常差，一定要看准了再跳，否则掉下去是会损失HP的。来到对面之后调查树木就是BOSS战了。

这次从树上掉下了两个果实，可见这次敌人有两个，他们分别是クロ和クリ-ク。建议先消灭掉クロ，他的行动速度快，在场上晃来晃去扰乱视觉让人觉得很讨厌，不过幸好他的防御力比较低，用路飞的连按三次A攻击，几次下来就可以解决掉他。剩下クリ-ク独自一人时就好对付多了，他的行动速度比较缓慢，因此可以绕到其身后对其进行攻击，等其发动攻击时再绕开，以此反复。他的必杀技会令我方进入中毒状态，不过持续时间不会太久，因此威胁不大。



战斗胜利后，蓝色GP的最高等级上升为6、绿色GP的最高等级上升为5、新追加的红色GP最高等级为5。由于BOSS有两个，因此这次战斗胜利后获得的宝箱也有两个，里面分别是“赤の宝玉”和“青の果实×5”，主要都是用来加对应颜色的GP的。

继续前进，此时地图开拓率差不多才20%不到，可见小岛上还有很多地方没有开拓。往上行走一段距离之后会发生剧情遇到海军，敌人数量很多，建议先解决远处两个放炮的大个子，免得总是遭到暗算。战斗胜利之后继续前进，沿途会遇到几个地面有×字的地方，用铁镐凿开可以获得“大理石”等道具。前进一小段路会发现与对岸距离太远无法跳过去，此时弗兰奇会给出造桥的任务“途切れた道”，此任务需绿色GP1点、红色GP1点、金色GP1点、“大理石”2块，金色GP可以用之前获得的“金の宝玉”来提升。

达成条件之后弗兰奇便会帮忙架桥，这样就可以来到对面的平台了。来到平台后会发现左上的道路又需要架桥，需要绿色GP2点、红色GP1点、金色GP1点、“大理石”3块，不过这个任务与流程无关，先不做也不要紧。先从下面能走的道路前进，途中的宝箱中可以得到“どくけしパウダ-×3”。注意后面的路上可以发现很多攻击后会爆炸的岩石，如果近身系角色去攻击的话很容易受到伤害，而且巨大的冲击力也很有可能会将角色冲击到悬崖下扣除额外的体力。因此可以让乌索普这样的远程角色在远处用弹弓攻击，这样就不会受到伤害了，更简单的方法是直接走到岩石处，等其开始晃动后迅速离开，这样它爆炸之后的素材“爆弹岩のカケラ”就会留在原处。

一直来到地图右侧的平台会发现剧情任务石板，出现任务“夕日に伫む遗迹”，此任务需要蓝色GP3点、绿色GP2点、红色GP4点，“黑色火药”30个、“粘土”3个。“黑色火药”建议用“木材”和“爆弹岩のかけら”调合获得，消耗1个“木材”和3个“爆弹岩のかけら”就能调合出30个，比靠打海军掉落有效率多了。“粘土”则可以通过用铁镐凿开地面获得。打败之前的BOSS后重新进入地图会发现地图的入口附近左侧的道路被打通了，玩家可以在地面上挖到“粘土”，在这里继续前进可以看到一片竹林，如果运气好得到“若竹”的话就可以趁此机会把钓竿（钓りざお）给开发了。

“夕日に伫む遗迹”任务达成之后，眼前的遗迹发生了坍塌，差点砸到娜美，幸好罗宾及时相救。调查遗迹中的树木出现BOSSモリア。这家伙差点对加布里下毒手，幸好索隆和山治这对冤家关键时候联手才幸免于难。这场战斗的难度十分高，モリア身边有很多杂兵，而且如果和他正面相对的话他会放出很多蝙蝠，攻击力非常高，普

通角色挨不过几次攻击的。而由于敌人数量多，因此这一战丢帧拖慢到令人发指，恶心程度可想而知。最好是跟在他屁股后面打，但他会一直走，虽然速度不快，但很难打到他，所以乌索普这样能远程攻击的角色打起来就相对容易一些。当其HP不到1/3的时候会发必杀技，攻击力十分恐怖，基本上如果角色的HP没有强化的话中招之后就只剩一丝血了，因此需要马上用回复道具来回复，最好是事先调合出回复的道具，只用药草的话有点够呛。战斗胜利后蓝色GP最大值上升为7、绿色GP最大值上升为6、红色GP最大值上升为6、金色GP最大值上升为2。



自动回到阳光号，弗兰奇制作出了女子房间（女部屋）的钥匙，船上的菜单中追加“データベース”（资料库）选项，可以在此查看已经获得过的陆地生物和水中生物的情况。另外，刚才打完BOSS后获得的宝箱放在了食量库，里面是“金の宝玉”，别忘了去取。

选择前往冰山岛就可以前往下一章了。在此之前可以先回之前的树林岛，第一次返回会发生剧情，弗兰奇会给出发明ナンデモ炮的任务，需要红色GP3点、“铁くず”7个、“黑色火药”10个即可完成任务。任务达成之后大炮制作完毕，这样玩家只要前往阳光号船头3层的甲板，或者打开菜单直接选择“他の岛へ出航”，即可前往之前去过的小岛。选择小岛之后，地图上会有几个着陆点供玩家选择，选择之后就可以直接降落到这些着陆点，当然，岛上没有去过的区域是无法瞬间移动过去的。

第三章 冰に隠された秘境
（隐藏于冰山的秘境）

选择前往冰山岛后是一段剧情，加布里希望成为大家的同伴，但实际上大家早就这么认为了。来到冰山，众人发现这果然是冰天雪地的世界，但路飞竟然要求山治把这里的冰块做成刨冰，直到吃到嘴里才反应过来这里原来这么冷……由于天寒地冻，所以在冰山的户外场景中SP是不会自动回复的，只有躲进洞窟中才能回复SP。不过如果事先调合出了“防寒クリーム”的话，就算角色在户外也不会怕冷，SP也不会受到影响了，最重要的是本章的剧情任务需要用到它，所以是必须要调合出来的。不过调合出该道具需要调合等级达到2，调合“ヒールカプセル”、“スタミナカプセル”各自3个可令调合等级上升到1，再调合出“ヒールドリンク”、“スタミナドリンク”各3个就可以令调合等级上升到2了。合成“防寒クリーム”的素材是冰蜥蜴（ツノツラララトカゲ），在右侧的山洞里可以抓到它。

在洞窟中进行移动时，需要特别小心上方砸下的冰凌，如果被砸中不仅会伤HP，而且还有几率被冻住。从左边的道路前进，在一处无法爬上去的地方发生剧情，触发任务“登れない场所”，要求是绿色GP2点、金色GP1点、“竹”×5。注意本章的任务要用到不少“竹”，如果不够的话可以前往上一个迷宫左下部分的场景进行收集。这个任务并非一定要做，但做了之后可以制造捷径，对以后的迷宫探索是有帮助的。从完成任务后搭的梯子爬上去就可以看到石板，出现剧情任务“冰の断崖”，该任务需要蓝色GP4



点、绿色GP6点、红色GP3点，“防寒**クリーム**”3个、“**スタミナドリンク**”1个。达成任务条件后，加布里帮众人打开道路，这样就可以去对岸了。之后继续前进一段距离就能看到树木，途中的镰刀机关注意躲避，机关旁边的长藤记得让布鲁克或索隆攻击可以获得素材。

这次的BOSS是**ワポル**。这场战斗起初会觉得很难，但掌握方法之后其实难度并不太大。**ワポル**的主要攻击方式有两种，与其相隔较近且在其正面位置时，他会将我方吞下；相隔较远时他会使用炮弹攻击，攻击范



围是直线，硬直较大。因此只要在其发炮弹时躲开（很好躲，普通速度的移动即可）绕到其近身侧面或背面即可对其攻击，切不可贪，打几下马上离开，之后反复。因为本战SP也是不能回复的，因此最好用3下A的普通技。当其HP不高时会使用必杀技，如果我方正好是倒地的话就会被他一直蹂躏，而如果我方是没倒地状态，则可以绕到其身后中断其攻击。战斗胜利后蓝色GP最大值上升为8、绿色GP最大值上升为7、红色GP最大值上升为7、追加白色GP项目（初始为5级）、金色GP最大值上升为3。宝箱中是“白の宝玉”，正好可以用来加刚出现的白色GP，一颗可加两条槽。

继续前进，无路可走时又会发现需要攀爬搭梯子的任务，这次需要绿色GP1点、白色GP2点、金色GP1点，“竹”×5。如果觉得加金色GP的素材不好找，就在本章一开始的洞窟中打那种结了金色果子的树，用掉落的“**ゴールデン**果实”来加。搭好梯子后继续前进，可在宝箱中发现“谜の**ガラクタ**”，此时乌索普会提议先回阳光号，他准备开发强化版的扫除机（**パワー**扫除机）来对付挡路的毒素，这样那些从地上喷出的柱状毒气就可以消除了。

回到之前和**ワポル**战斗的地方，先往北走再往西走就会发现石板，出现剧情任务“吹雪の广间”。此任务需要蓝色GP、绿色GP和白色GP各5点，以及“**コオリミヤマクワガタ**”1只、“冰の**カケラ**”15个。“冰の**カケラ**”很好找，每次用铁镐破坏途中的冰柱时就可以得到，相信到此都已经拿得差不多了，“**コオリミヤマクワガタ**”则可以在附近的树林中抓取甲虫获得，注意首次来到树林会出现一场强制战斗。任务条件达成之后，地面升起很多冰柱形成落脚点让玩家跳到对面，注意此时如果从平台上摔下去是会掉到下层的。继续走一小段路会看到毒气，吸掉之后就是BOSS战了。

此次的战斗一共要面对两个BOSS，不过好在并不是同时对付。先要对付的是**スパンダム**，他的身边有很多杂兵，其本身防御不高，但杂兵的能力很强而且数量众多，所以打起来很讨厌。当其HP不足1/3时会连发必杀技，幸好范围不是很广，不要硬拼，该躲就躲。战斗胜利后最大白色GP升到6级，然后紧接着对付青**キジ**。他的冰块攻击范围非常大，而且有几率冻住对手。不要和他正面近距离战斗，他会使用冰块防护。最好的办法是用乌索普在远处用弹弓攻击，虽然效率是低了一点，但很安全。他的必杀技依然是大范围放冰，不要走进死角，否则很难躲开。战斗胜利后最大蓝色GP上升到9级、最大绿色GP上升到8级、最大红色GP上升到8、最大白色GP上升到7级、最大金色GP上升到4级。



自动回到船上，弗兰奇表示又做好了一把钥匙，这次可以前往船尾的水族吧（**アクアリウムバー**）和动力吧（**エネルギールーム**）了。在水族吧可以将捉到的鱼放进去，这样既达到了欣赏的目的，又帮玩家腾出了背包或仓库的空间。BOSS战后的宝箱在船头的甲板上，里面分别是“气付け药”（复活药）和“金の宝玉”。

第四章 海に沈んだ暗路
（沉没于深海的暗路）

选择前往洞窟岛即可进入第四章，这也是前篇最后一个真正意义上的迷宫了。本章的版图是个地下洞穴，有些地方被岩石堵住了没法通行，需要绕到其背后才能用铁镐将其凿开打通道路。先沿着能走的路前进，在用铁镐凿开一面岩石墙后，会发现前进的道路需要架桥，这自然又要麻烦弗兰奇了。架桥需要绿色GP3点、红色GP3点、金色GP1点，以及“大理石”5个，如果大理石不够的话可以去树林岛挖。

搭好桥后继续前进，来到一个大房间时遭到一群エ-ジエント（特工）的围攻，他们的攻击力很可怕，尤其是高处的更是喜欢暗算人，最好优先解决掉。战斗结束后从右上的道路继续前进，一段路程之后来到地图上类似圆环的地方，调查石板出现剧情任务“深渊”，不过由于黑色GP此时还没解禁，所以目前是无法完成该任务的，先忽略掉好了。从圆环状地点的左上前进，可以打开通往和刚才特工们战斗时场景的捷径，再往左边走是剧情相关的任务。不过如果从圆环左下的道路前进则可以来到地图左下侧区域，可以打通通往入口附近的捷径。从圆环左上前进一段剧情之后，会再次与一大群特工以及炮兵进行战斗，依然不能掉以轻心。战斗胜利后在附近找到石板，出现剧情任务“灼热の大空洞”，需要蓝色GP3点、绿色GP4点、红色GP8点、白色GP5点、“爆弹”50个、“ファイヤ-ヘラクレス”1只，50个“爆弹”可以用30个“黑色火药”和1个粘土开发出来，甲虫“ファイヤ-ヘラクレス”则可在附近的树上找到。

任务条件达成之后调查树木，此次要面对的BOSS是路飞的哥哥エ-ス。エ-ス的火焰攻击范围很大，而且他的攻击速度快、伤害也非常高，不过好在他在发动攻击后有时会在原地停留一段时间，这时接近他对其进行攻击会比较奏效。他的必杀技威力非常大，不过躲起来不是很难。战斗胜利之后最大蓝色GP上升到10级、绿色、红色和白色的最大GP上升到9、追加黑色GP（5级）、最大金色GP上升到5。由于黑色GP的解放，之前圆环处那个名为“深渊”任务的完成条件就解放了。该任务要求蓝色GP和绿色GP各6点、红色和白色GP各4点、黑色GP5点、“チエリ-パイ”1个、“ミックスドリンク”3个、“溶岩石”3个。“チエリ-パイ”可以通过料理获得，素材是“赤い果实”×3、“シロップ”（可通过调合获得）×1、谜の卵×2、小麦粉×1。因为“チエリ-パイ”是属于料理，所以在制作完毕后会出现给哪个角色吃的画面，此时要按X键放弃给角色吃，将其作为道具带在身上。至于要求中提到的“ミックスドリンク”可通过调合获得，“溶岩石”则可在岩浆地带挖取。



任务条件达成之后，加布里照例帮助众人把道路打开，沿着盘旋的台阶走下去，在底层可见到树木，此次的BOSS是黑胡子マ-シャル・D・ティ-チ。前半部分他的攻击并不迅猛，玩家的主要套路是避开其攻击，然后绕到其身后攻击他。他的冲撞攻击可以用按R键冲刺来回避。后半部分（身上冒紫光）其恐怖之处才会真正显现出来。玩家不能与其正面相对，他会将玩家吸过去并进行攻击，因此还是需要看准时机躲到其身后伺机攻击，但机会比上半部分要少，因此玩家的心里素质非常重要。他的必杀技威力非常大，我方角色HP如果没强化过的话中招基本也就挂了，其有效范围只是其前方的一个小范围，因此其出招后要马上往旁边或



者他的身后绕，他出招后的硬直很长，正好可以进行攻击。对付他时建议使用那些出招灵活的角色，比如山治。由于视角做得不大好，因此他发动冲撞攻击时玩家常常会摸不准其方位。

战斗胜利后绿色、红色、白色、黑色的最大GP值均上升到10级，金色升到6级。自动回到船上，弗兰奇表示男子房间（男部屋）的钥匙也打好了。胜利后获得的宝箱在船头2F的女子房间里，里面是“复活の秘药”。选择前往中央岛后来到前篇的最后一章。

第五章 始まりを告げる島
（宣告开始的小岛）



马上就要迎来最后的试练，对于承诺的宝物，各人眼中有着各自的憧憬。最后一个小岛非常小，一上岸走几步就是这个岛上惟一的任务触发石板，调查之后出现最后一个任务“最后の扉”，条件是蓝色、绿色、红色、白色、黑色GP值都是10。进入洞穴之后，完成了重重试练的路飞等人等待着奖励，但是神秘人物却将加布里吸收了过去，进入最后一场BOSS战，建议事先带齐回复道具。

最终BOSS“裁きの番人”的HP非常多，因此战斗毫无疑问是一场持久战，虽然难度并不算特别高，但是因为要磨很久，因此很考验玩家的耐心和操作。BOSS的主要攻击手段是举起手中的锤子攻击玩家，但破绽较大，玩家可以趁此机会绕到其身后进行攻击，基本上从头到尾都是延续这个攻击套路即可。注意不要和其正面相迎，否则他会把玩家抓起来，扣除玩家很多HP。有时他会冲向玩家，注意用R键来回避。攻击时不要太贪心，两下A一下X即可。其HP的前1/3段打起来难度不是很高，但是其HP降到2/3以下时，会增加攻击方式，他会跳起来停留一小会然后落下再利用具有跟踪能力的数个光球追击玩家，此时不能留在原地，要绕着场地跑起来，等光球放完后再过去继续攻击他，如此反复。如果与其相隔较远，有时他会使用巨大的冲击波，由于攻击范围是一条直线的，所以不难躲避。问题是游戏的视角不大好，尤其是几次躲避下来玩家可能会很难判断BOSS位于哪个方位，所以不明不白被打。推荐使用的角色是速度较快的山治以及威力较高的索隆。

将其HP扣到一半之后发生剧情，他会将加布里释放出来，但战斗不会因此停止。将其HP磨到只剩1/3以下时，他身上会散发出紫光，发动冲击波的几率会变大，而且冲击波会向旁边转动，持续时间更长，因此躲起来难度比之前要高。被他的必杀技攻击到的话非死即伤，不过这其实是可以用R键来回避的。

战斗胜利之后加布里为了救众人与BOSS同归于尽，伙伴们十分沮丧，但路飞却相信，希望还握在他的手里……

接下来系统会要求玩家生成一个通关存档，这样玩后篇的时候就可以继承前篇的一些内容。此外，玩家还可以开始二周目，或者继续在游戏的世界中冒险，完成各种之前没完成的收集要素。

二周目相关

通关一次后即可从头开始二周目游戏，进行二周目的话游戏会追加HARD难度供玩家选择，如果再把HARD难度通关，还会出现最高的UNLIMITED难度。二周目中玩家可以继承上一周目达成的绝大部分游戏要素（不包括道具、任务完成情况），而进行二周目还会追加角色换装功能、技能等级也开放到10级。而如果不选择进行二周目，玩家读取通关存档后即可回到最终BOSS战前的状态，在游戏的世界中继续冒险、育成角色。

后篇 勇者觉醒（目覚める勇者）

继承要素

在进行后篇新游戏时，系统会询问玩家是否继承前篇的存档。如果选择继承，即可继承前篇的部分游戏成果，让玩家在后篇的冒险变得相对来说容易一些。能够继承到后篇的要素如下：

学会的所有技能和特技的等级
全角色的HP和SP最大值
钓具（鱼线、鱼竿）等级的一半
部分开发、调合、料理信息
资料库信息
前篇打通关过的难度

后篇的剧情紧接在前篇的最终BOSS战之后。加布里化作一个光球，落在路飞的手中。光球中传出加布里的声音，他让大家赶紧离开这个地方。话音刚落，洞窟开始发生剧烈晃动，在这里彻底坍塌之前，草帽海贼团一行顺利逃出了洞穴。

沿着之前的来路往阳光号方向赶。游戏过程中会出现一些教程，不过由于后篇的系统和前篇几乎完全一致，因此这里就略过对这些教程的介绍了。惟一需要注意的是，后篇中角色都增加了新的技能，玩家可以通过在菜单中选择或者直接点击下屏中的“技切替”来切换相同键位上使用的技能。全灭岛上的敌人后记得让罗宾调查岛上的石板，可以让她学会新的技能“二轮咲き バイン”。

赶回船上后发现这里也被敌人入侵了，全部消灭敌人之后发生剧情。中央岛上伸出无数巨大的树藤，将阳光号紧紧地捆住，不过最终在同伴们的努力下还是化险为夷了。众人通过望远镜，发现前篇最终BOSS的种子仍然残留在中央岛上，斩草没有除根，总有一天它会再度发芽成长。为此，草帽海贼团一行经过商量，放弃了就此逃离的想法，他们准备继续留在这片群岛，并帮助变成光球的加布里恢复原样。不过话虽这么说，到底应该用什么办法帮助加布里复原呢？众人决定再回到最初的树林岛去寻找办法。可是当他们返回树林岛的时候，却发现这里的构造和环境已经变得完全不同，曾经的郁郁葱葱的树林岛变成了一片荒芜的沙漠。

可以自由行动之后，打开菜单会发现前篇的料理、调合、开发指令已经都可以使用了，它们的基本规则和操作方法都和前篇相同，这里不再重复介绍了。下船前先在船上转转，可以在宝箱中收集一些以后会用到的重要道具。甲板上的宝箱中分别可以获得“ゴムの实×3”、“ツルハシ”（铁镐）、“钓りざお”（钓竿）和“虫取りアミ”（虫网），这样挖掘、钓鱼和捉虫指令在一开始就可以使用了。“ゴムの实”建议马上就开发成“新兵器クワガタ”并带在身上，这样在迷宫深处想回船进行休息和存盘也会方便很多，况且进行过第一次开发之后，乌索普也可以学会新的技能“必杀 流れ星”，所以马上进行开发是很有必要的。此外，在女子房间可以得到“パワ-扫除机”（强力扫除机），在厨房可以得到“小麦粉×10”。



第六章 沙尘涡巻く大地（沙尘乱舞的大地）

下船进入沙漠之后是一场强制战斗，没什么难度可言。战斗胜利后继续前进，沙漠场景很大，不过因为下屏有地图显示，因此迷路的可能性很小，不过因为地形的关系，有些看起来可以过去的地方其实是过不去的，一开始正确的道路是穿过最初的门洞后马上沿着右边前进，这样就可以找到继续前进的道路。

攻击沙漠中的仙人掌可得到后篇新加素材“サボテンの果肉”，不过要注意别用身体去接触它，否则是会扣血的。攻击沙漠中



开花的仙人掌，则可以得到素材“**サボテンの花**”，这是完成第一个剧情任务所必须的素材，需要准备3个。另外，后篇的迷宫中会新增一种黄色的花，攻击它之后会不断掉落回复HP和SP的珠子，不过几次之后花就会损毁而无法继续提供回复珠（见前页图）。

在沙漠中行走很长一段距离后会来到绿洲，此时会发生强制战斗，敌人又是一群杂兵，轻松解决掉之后沿着绿洲往前推移，在沙漠地带会发现本章第一个剧情任务石板，任务“沙漠の岩壁”出现，完成条件是蓝色GP1点、“**サボテンの花**”×3，仙人掌花的获得方式在前面已经介绍过了。达成条件后调查石板，变成光球的加布里依然飞了出来，帮助大家消除面前的障碍。一开始，草帽海贼团的成员们觉得前面的巨石没有发生任何变化，但是正当他们纳闷时，巨石却碎成了碎块压了下来，把索隆给压在了石块下面。不过这种程度的难题不但没有难倒索隆，反而让他学会了新的技能“三刀流 二刚力斩”。踩着倒下的石块来到上方的平台，调查树木即可迎来后篇的第一场BOSS战。

本战的敌人是**キッド**，实力平平，打发则和前篇的大部分BOSS战套路相同，利用其攻击后的硬直时间进攻他即可。当他的HP不足一半的时候，攻击会相对迅猛一些，不过总体来说依然没有什么威胁。他的必杀技的攻击范围相当有限，随便往旁边移一下就可以轻易躲开了。战斗胜利之后调查前面的光球，最大蓝色GP上升为2，追加红色GP，初始等级为3。

从进行BOSS战的平台继续往北前进，看到回复的黄色花朵的话可以利用一下，前方有石板可以调查。继续前进，沿途的枯树上可以看到火甲虫“**ファイヤ–ヘラクレス**”，地上则可以看到蝎子“**カギツメスコ–ピオン**”，不要错过了，后者是解开之后的剧情任务的必须素材。继续前进会看到有的枯树上结有红色的果子，将它们从树上打下来可以得到“赤い果実”，这是前期乃至中后期加红色GP的重要素材，而且完成下一个剧情任务也必须要用到它。附近地面上埋伏着一些机关，由于沙漠的关系相对来说比较隐蔽，注意别踩到了。看到流沙地带后踩着浮石前进，跳的时候看准了，掉下流沙是会伤血的。来到前方的浮石处，又会发生和杂兵的强制战斗。全灭敌人之后，前面可以看到使用“**新兵器クワガタ**”返回阳光号的设施，如果之前开发出了这种道具此时可以回去存个盘、回复下体力什么的。

继续踩着垫脚石向上方前进，会见到第二块剧情任务石板。任务“流沙の泷”需要蓝色GP2点、红色GP3点、“**カギツメスコ–ピオン**”1只、“赤い果実”1个，两种素材的获得方法前面都已经提到过。达成任务条件之后，突然会从上方的流沙中砸下一艘巨船，而本章的第二棵树木就在船上。船上的宝箱中可以得到“褐色の果実”×5，随着找到第一个宝箱，娜美也随之学会新技能“风上”。另外，破坏船上的木桶可以得到“小麦粉”。

此次的BOSS是**クロコダイル**，他的主要攻击方式是在正前方发出巨大的沙风暴，以及靠近地面的沙土攻击。对付他的方式依然是趁他攻击之后的硬直时间绕到其身后伺机进攻。当其HP不到一半时，攻击会有所强化，沙风暴的持续时间变长、范围也会变大，而他的近身攻击开始附带毒效果。建议使用速度快的角色对付他，比如乔巴、山治等，可以很轻松地置他于死地。



战斗胜利后，蓝色GP最大值变为4、红色GP最大值变为5。此战后加布里终于恢复成生物模样了，不过他的样子看上去有点小变化。自动回到阳光号上，加布里表示它和大家在中央岛上对付的怪物是一体的，因此如果不重新和他合二为一，是无法彻底变回原来的样子的。但是如果他们又在一起了，说不定就又会开始袭击草帽海贼团了。路飞让加布里跟他们一起再度巡游众岛，也是对自己的一个锻炼。在弗兰奇向众人讲解了新开启的ソルジャ–ドックシステム之后，选择前往追忆の岛即可进入下一章。



第七章 暁に目覚める记忆

（拂晓觉醒的记忆）

海滩周边的地面上可以挖到很多素材，包括“大理石”、“盐の结晶”以及“しおれたニンジン”（胡萝卜）等，另外这里还有很多竹子和椰子树，可以趁机在这里好好地收集一下素材。入口处的蒲公英所在的平台是跳不上去的，想要获得素材需要用扫除机把它们吸下来，这样就可以获得素材“棉毛”。

往地图左侧前进，一直来到地下，在尽头找到一潭海水时发生剧情，众人推测这里是通向大海的。弗兰奇表示如果使用潜水艇シャ–クサブマ–ジ3号就可以继续移动。返回阳光号，在船头的甲板栏杆上捕获“电传虫”（如图），利用它就可以开发出シャ–クサブマ–ジ3号，如果可以的话，再调合出一些“黑色火药”（爆弹岩のカケラ×3+木材）来，一次性可以合出30个。而在首次执行调合指令后，乔巴也可以学会新技能“おらぁ！”。



回到之前地下有海水的地方，可以乘坐潜水艇前往岛的另一部分。一上岸就是一场与一群魔人兵的强制战斗，全灭敌人之后继续前进。调查石板出现第一个剧情任务“暗い地下道の先に”，需要蓝色GP4点、红色GP2点，“黑色火药”×10、“手ごろな岩”×3。“手ごろな岩”的获得方法很简单，用铁镐挖那些突起的尖岩石就可以得到了。“黑色火药”虽然可以从敌人身上掉落，但最快的办法是用“爆弹岩のカケラ”和“木材”调合，“爆弹岩のカケラ”可以从火山岩处得到，“木材”的话如果上一章经常攻击沙漠中的那些枯树应该还有残余。任务条件达成之后，地面会浮起巨石作为落脚点。进入左侧有毒气柱的地方可以见到两个宝箱，左侧的是毒气陷阱，右侧是3个“ミックスドリンク”。

在巨石落脚点处往北侧前进可以看到树木，调查之后BOSSスモ–カ–出现。除了スモ–カ–之外，本战还有很多杂兵出现，因此这场战斗的丢帧程度可想而知。照例率先解决掉杂兵，可以用罗宾的冲刺+A键快速扫除。将杂兵消灭之后，再换攻击力高的角色比如索隆上场与BOSS进行单挑。スモ–カ–的速度较快，而且发招后的硬直较小，这一点必须注意，因为以之前的攻击节奏可能不会那么奏效了。等其HP不足一半时，会增加中距离攻击将玩家拉过去。战斗胜利后，蓝色GP最大值上升为5、追加绿色GP（初始等级为3）、红色GP最大值上升为6，追加金色GP（等级为1）。胜利后的宝箱中可以取得复活道具“气付け药”。之后沿着道路继续前进可以发现架梯子的任务，不过这与主线无关，暂时不做也可以。

乘坐潜水艇回到岛的前一个部分，在分岔路口往上走，来到有成群的爆弹岩的地方，此时需要搭桥才能前进，要求是金色GP1点和“大理石”5块，大理石可以在岸边挖、金色GP则可以用“金の卵”（金蛋）来加，可以在草丛中随机取得它。搭完桥之后过桥一路前进，从左侧的道路前进可以看到几棵长着蓝色果子的树，攻击树之后可以获得“青い果实”，用来加蓝色GP很不错。从右侧前进则在宝箱中可以找到“强化リ–ル”。

在洞窟中会遇到强制战斗，这一战的敌人除了几个普通杂兵之外，还有攻击力很高的PX–1，他的射线攻击非常强悍，可以说是中BOSS级的敌人，使用乔巴等速度较快的角色对付他会比较有利。战斗胜利后继续前进，从右侧前进可以发现钓鱼场和返回阳光号的装置。建议在钓鱼场钓“シマアサリ”2只、“コ–ラセマンボウ”1条，之后的剧情任务会用到的。

在沙滩附近可以找到任务石板，出现任务“化石の眠る砂浜”，要求蓝色GP5点、绿色GP和红色GP各3点，以及前面提到的“シマアサリ”2只和“コ–ラセマンボウ”1条。任务条件达成之后，出现巨大的恐龙化石横亘两岸，将路飞等人所在的海滩和远

处的离岛连结了起来。注意前往离岛的方法并不是从沙滩这边的化石处爬上去，而是要在沙滩处先往前走，然后利用前方的弹跳蘑菇一直来到最高处的平台，再从平台跳下，从靠离岛较近的岸边爬上化石前往离岛。

调查离岛上的树木会发生BOSS战，此战BOSS有两个，分别是シャンクス和ミホ-ク，如果看过原作就知道他们的实力有多恐怖了。建议先对付ミホ-ク，第一、他的防御力比较低，第二、他会比较主动地接近和攻击玩家。当其HP不足一半的时候会发动直线攻击。本战最需要注意的地方是，千万不要和两个BOSS扎堆在一起，否则遭到他们高密度的攻击，很快就会战斗不能。由于本作中倒地也有被攻击的判定，因此我方很有可能被打得无法动弹直到屈死。シャンクス的攻击力方式很讨厌，而且近身很容易被他弹开，我方很难形成一次完整的连续攻击。所以依然建议派动作灵活的角色去对付，比如山治，或者派乌索普这样的远程角



色在远处较为安全地偷袭他。

战斗胜利之后，蓝色和绿色GP最大值上升为6、红色GP最大值上升为5、金色GP最大值上升为2。战斗胜利后自动回到船上，弗兰奇表示又打出了新的钥匙，乌索普的兵器开发工房可以使用了，并追加了新的开发项目。作为BOSS战报酬的两个宝箱都在ソルジャ-ドックシステム（从甲板上的圆形盖子下去的地方），里面分别是“盐の结晶”×3和“金の宝玉”，报酬跟艰难的战斗不成比例。选择前往沼地岛可前往下一章。

第八章 雾にうごめく影（雾中蠢动的身影）

下船前最好先开发出“盐玉”，素材是“クモの巣”和“盐の结晶”，前者可以在阳光号的甲板上获得，后者则可以在前一章追忆の岛的岸边挖。

一下船没走几步就是和僵尸群的强制战斗，僵尸的种类与前篇相比还多了盔甲僵尸，能力会比普通的僵尸高出很多。战斗时记得使用“盐玉”（先装备在下屏的空栏中然后点击使用），这样发动攻击的时候就会撒盐，不仅会加强我方对付僵尸的攻击效率，消灭僵尸的时候还会100%获得素材“影”。“影”是完成关底的剧情任务所必须的素材，而且要求的数量多达100个，因此最好从一开始就进行收集。在打完第一场BOSS战后可以得到40个“影”作为奖励，因此玩家实际上只需要再收集60个就可以达到任务要求。



在地图的第二个分支路口往右拐，会出现搭桥任务，需要金色GP1点和“大理石”5个。过桥之后可以发现在桥头下方的树上结着“ホラ-梨”，记得取得，之后在右侧的下方还可以找到相同的梨树，“ホラ-梨”至少要取得3个，这是合成下一个任务所需要的物品的必须素材。回到分岔路的第二个分支路口，这次先往左边走，之后再往北方前进就可以看到石板，剧情任务“倾いた水上の塔”出现。该任务需要蓝色GP6点、绿色GP6点、红色GP5点、“ホラ-梨のタルト”1个。“ホラ-梨のタルト”可以通过料理来获得，不过料理等级需要4级以上才有权限合成它，如果不够的话就多料理点其他的食物，虽然比较花时间，但只要考虑到料理是可以增加角色HP和SP上限就会觉得这个过程还是值得的。

达成任务条件之后，树木会出现在前方的小岛上，但是由于它四面环水所以无法

直接移动过去。这个时候需要用到小舟划过去，弗兰奇立即建议开发ミニメリ-2号，素材是10个“石炭”，沿途地面有×的地方就可以挖到，要收集10个不是什么难题。凑齐10个“石炭”后回阳光号开发出ミニメリ-2号，之后在沼地岛的入口就可以乘坐它，岛上有很多停泊点，利用它就可以前往之前没法去的地方了。乘坐ミニメリ-2号来到树木附近的停泊点，然后步行到树木处，调查之后进行BOSS战。

此战又要同时对付两个BOSS，他们分别是ルッチ(人兽型)和カク。建议先消灭カク（长颈鹿模样的敌人），他的攻击方式为向前方发射地面光波，以及用头部撞击前方地面，但他的防御力没ルッチ那么高，因此建议先消灭他，否则两人夹击打起来会很麻烦。ルッチ的行动速度很快，而且我方的攻击常常会被他闪避掉，因此建议用威力高的角色来攻击他，一套连击下来杀伤力还是比较可观的。当其HP降到1/3以下时会发动必杀技变身，但变身之后实力不见得会提升很多，不过要注意的是他在变身状态下也是会发动必杀技的，要注意躲避才行。战斗结束后蓝色和绿色GP最大值上升为7、红色GP最大值上升为8、黑色和金色GP最大值上升为3。作为报酬的两个宝箱中分别是“气付け药”和“影”×40。



重新坐上ミニメリ-2号，在战斗地点正北处的停泊点靠岸，之后向右上前进一段距离会发生强制战斗。除了僵尸之外，此战又会有PX-1出现，不要对他的射线攻击掉以轻心。另外要注意战斗场所的地形，因为周围都是沼泽，所以要注意别在里面停留太久以免陷进去损失体力。将敌人全部消灭之后继续前进，就可以找到触发第二个剧情任务“雾の中に消える桥”的相关石板了，完成任务的条件是绿色和红色GP7点、黑色GP3点，以及“影”100个，如果之前已经注意收集的话，那到这里差不多已经收集得七七八八了。

此战和之前的BOSS战都有很大不同，因为敌人是体型超巨大的オーズ，打起来的感觉有几分《战神》中打大型BOSS的意思。攻击BOSS的脸部是最为奏效的，当他把脸探下来能够让玩家攻击到时，就不要吝啬马上上去海扁吧。オーズ体型巨大，攻击力也是非常恐怖的，他的主要攻击方式是砸下拳头攻击玩家，威力非常恐怖，HP低一点的角色几乎都是中招即死。不过这招虽然攻击力很高，但是有个弱点，那就是攻击范围只有オーズ身边的一小块地盘（画面深处），因此当看到他准备攻击时，我方只要马上向画面外侧移动就能躲避掉这个攻击了。静等其攻击结束再次把脸探下来的时候，再上去对其进行猛攻，如此反复。オーズ还有一种攻击方式就是纵身跃起然后从空中跳下来攻击玩家，这招的回避方式同样是不断向画面外侧移动，这样他就追不上玩家了。等其HP不足的时候也会像其他BOSS一样发动必杀技，但是这个必杀技的有效范围也非常有限，基本上注意躲避就没什么大碍。因此从整体来看，这个BOSS的优势和劣势都很明显，只要注意躲避，那么胜利终将属于玩家。



战斗胜利后蓝色和绿色GP最大值上升为8、红色GP最大值上升为9、黑色GP最大值上升为6、金色GP最大值上升为4。自动回到阳光号上，弗兰奇表示自己又做好了新的钥匙，这次可以前往木材和武器弹药格纳库，这样仓库的最大容量就会提升了（变为3页）。战斗胜利后获得宝箱分别位于女子房间和格纳库（船头甲板左侧的房间），其中女子房间内可以得到“金の宝玉”、“古代米”×5和“小麦粉”×5则在格纳库里。选择前往浮游岛进入下一章。

第九章

空翔る島々

（飞翔于空中的群岛）

下船后是一片大平原，在平原上移动的时候要特别注意，有的时候会有爆弹岩砸下来，在对我方造成伤害之余，也会打乱我方攻击的节奏。其实这些爆弹岩都是经由附近的大炮发射的，只要将大炮摧毁之后，那其射程之内就不会再有爆弹岩袭击玩家了。

在浮游岛的入口处一直往北侧前进就能发现剧情任务石板“空中遗迹”，达成条件是蓝色和黑色GP6点、绿色GP8点，“スカイフィッシュ”3条。“スカイフィッシュ”可以在岛上钓到，沿着地图左侧的道路一直前进就能找到钓鱼处。不过要钓“スカイフィッシュ”必须要20米以上的鱼线，在20米以内的范围内是不会出现这种鱼的，因此玩家需要先升级一下钓具。其中鱼线每用10个“棉毛”就可以强化1级，“棉毛”在追忆の岛入口处就可以用扫除机吸到；钓竿每用1个“若竹”和1个“竹”就可以强化1级，素材同样在追忆の岛入口附近的海滩周边就可以获得（让索隆或布鲁克攻击竹子）。在钓鱼的时候要非常有耐心才可以，毕竟这种高级别的鱼是没那么好钓的。

达成“空中遗迹”的任务条件之后调查石板，路飞、索隆和山治三人学会合体技“羊肉JET六百烦恼攻城炮”。树木就在眼前，不过在调查它之前要强制对付3只PX-1。如果用普通的方法来打的话会比较吃力，这里有个非常简单的办法，因为战斗地点位于桥上，因此只要把他们都打下桥就可以了，战斗可以说不费吹灰之力。在把他们打下桥之前可以先让娜美发动“旋风”（按X键）从他们身上偷取稀有素材“谜の部品”，之后会用到的。

此战的BOSS是ドフラミンゴ，又是一场非常棘手的战斗，尤其是在不知道战法的情况下。ドフラミンゴ本身的实力并不算高，讨厌就讨厌在他会控制我方未上场的同伴，让其在战场上作为敌人攻击玩家，召唤以角色的技能等级高低为顺序，因此技能等级越高的同伴就会越先被他召唤出来。我方固然可以击败被召唤出来的同伴，但是要注意，打败该同伴也意味着在这场战斗中无法再使用他了。因此我方不能像之前的BOSS战那样一开始保存实力，必须派实力最强的角色上场，总比让他作为自己的对手来得好。ドフラミンゴ本体经常会把前去攻击他的玩家弹开，因此想要有效地攻击到他，也要和之前一样利用其攻击后的硬直时间。当其HP不足一半时，会召唤出ベラミ－，ベラミ－会一直像疯子一样在场景中以各个角度快速冲刺攻击我方，非常讨厌，而他的出现也意味着我方一共要同时面对三个强敌，难度之高可想而知，不过好在他在发完疯后就会消失，在他下次被召唤出来之前，应该尽可能地多扣除ドフラミンゴ的体力。

战斗胜利之后，蓝色和绿色GP的最大值变为9、红色GP最大值变为10、追加白色GP（初始等级为5）、黑色GP最大值上升为9、金色GP最大值上升为5。宝箱中获得“ダイヤモンドのカケラ”×3，这是打造强化铁镐的必备素材，一定不能错过。在BOSS战的地点利用梯子爬上去，会遇到PX-1等敌人，不过战斗并不是强制的。上方的3个宝箱中，只有中间的宝箱中能得到“谜の贝”×3，其余两个都是陷阱。

向地图左侧的区域移动，会发现很多带电的蜘蛛网挡住了去路，这靠普通的办法是无法摧毁的，因此必须准备特殊的工具才能继续前进。玩家此时的目的是开发出“强化ツルハシ”（强化铁镐）和“强化虫取りアミ”（强化虫网）。“强化ツルハシ”需要开发等级达到4级才能开发出来，不仅如此，就算开发等级达到了要求但该开发支线前方的开发项目没有完成的话，也是无法开发出“强化ツルハシ”的。前一个开发项目“强化トラップ”需要凑齐藏宝图1（打最普通的敌人どろのくぐつ可以随机掉落），并于沙漠岛的绿洲的蘑菇状的岩石处挖出宝箱找到设计图后才能进行开发（如图）。另外，如果开发等级不够的话，打开菜单调出乌索普的技能列表，查看其特技“开发”，就可以知道升到下一级所需要达成的条件。合成“强化ツルハシ”需要“ダイヤモンドのカケラ”7个、“谜の部品”3个以及“木材”1个。“ダイヤモンドのカケラ”可以去打那种小机器人（ロボット）掉落，从BOSS第一场BOSS战的地点爬上去然后往左上方前进，可以在森林碰到很多由どろの



くぐつ变成的这种敌人。“谜の部品”可以从PX-1身上掉落，“木材”的获得方法相信不会多做介绍了。开发“强化虫取りアミ”要用到“纯铁矿”3个、“谜の部品”5个以及“若竹”1个。制作出强化虫网之后，在放电的蜘蛛网前面用它捕捉放电的蜘蛛“カミナリグモ”，与此同时蜘蛛网也会被破坏，这样就可以继续前进了。

在地图的中央附近发生强制战斗，遭遇大量敌人围攻，忍着画面的极度拖慢把敌人消灭吧。继续前进会碰到搭梯子的任务，除了金色GP1点之外，只需要4个“竹”即可完成任务。之后继续前进来到舵轮状的圆形区域，途中会出现不少PX-1，不想浪费体力和时间的话也可以无视。继续前进一直来到任务石板前，提供蓝色GP9点、红色GP6点、白色GP5点，以及一只“カミナリグモ”就能完成任务，而“カミナリグモ”对于已经攻破了带电蜘蛛网的玩家来所手头肯定是不缺的。达成任务之后调查石板，结有BOSS果实的树木突然从天上掉下砸向众人，幸好路飞用具有弹性的身体将它弹到了阳光号上。这样一来，想要挑战这个BOSS就得回到阳光号了，不过这也方便了玩家回复体力和存盘。

调查船上的树木与BOSS黄猿进行战斗。他移动速度非常快，玩家胡乱攻击的话很容易遭到他的反击。建议与他的距离不要隔得太远，因为他的远程射线攻击威力非常恐怖且非常赖皮，HP低一点的角色很容易被秒杀，就算HP不低，也很容易被他屈到死。因此建议和他保持较近的距离，故意引诱他出招（踢腿攻击），然后等待他攻击后的硬直时间对其发动进攻，速度占优势的山治和乔巴是比较推荐的角色。战斗胜利后蓝色、绿色、白色、黑色GP等级的上限变为10，金色GP的最大值变为6。战斗之后奖励的宝箱里面是“金の宝玉”，从食堂的梯子爬上室外的平台，在橘子树附近可以找到宝箱。选择前往中央岛即可进入后篇的最终章。



第十章 决战の地

（决战之地）

下船前记得先调合足够的高级回复道具，毕竟最后一战了，无需吝啬。下船后走几步就可以看到岛上惟一一个剧情任务石板，调查之后任务“终极への扉”出现，完成它的条件和前篇的最终章一样，除了金色之外的所有颜色的GP值都到10即可，如果不足就到处搜刮素材来加GP吧。

最终BOSS战一共有两场战斗，而且战斗是连续进行的，因此事先一定要做好足够的准备工作以免前功尽弃。首先要面对的敌人和前篇的最终战一样是“裁きの番人”，他的行动方式还是前篇一样的，所以我方的打法套路也没有改变，这里就不再重复介绍了。解决掉“裁きの番人”之后他会进化为“灭びの鬼神”。“灭びの鬼神”的强悍之处不仅在于他的体力和攻击力都非常高，更讨厌的是他还会使用我方同伴的攻击技能（山治、索隆）等。与他的战斗建议不要和他距离相隔太远，因为他在远处的攻击频率会很高，常常会让人非常头疼。与他近身战时，他会使用一套基本连击攻击我方，如果中招的话很难回避。等他发完一套连招收招时，就是对其攻击的最佳时机。不过注意不能太贪心，打几下就马上闪，否则会遭到他的反击。对付他还是建议用攻击和移动速度都比较快的角色，这样随机应变的能力就会强一些。

此战结束后就迎来本作冒险部分的结局了，和前篇一样，本作通关之后也可以生成一个通关存档，读取它开始游戏就会追加新的难度。由于在Normal难度下技能的最高等级上限只有10，因此想必还有很多技能都没有学会，因此进行多周目还是很有必要的。

玩后感

作为一款A·AVG，本作的打斗部分做得非常不错，丰富的可使用角色和可以成长的必杀技带给了玩家很大的满足感。不过也许是因为开发能力和机能的限制，游戏只要敌人一多画面就会卡得非常厉害，尤其是在BOSS战中，严重影响了玩家的游戏心情。另外，个人对强制玩家收集齐全素材才能完成任务继续流程的设计有些不满，毕竟这会大大影响游戏的流畅度。最后要说的是，只能生成一个存档实在是太不方便了！





雷顿教授与奇迹假面

◆Level-5◆AVG◆2011年2月26日◆1人

幽灵城

通过设置和翻转镜子将骑士发出的光折射到幽灵的身上，和幽灵颜色相同的骑士发出的光才能成功消灭幽灵。幽灵身上对应的数字表示需要折射光线的次数，另外每个区域只能设置一面镜子。游戏需要注意的地方较多，答案参见下图。


幽灵城❶


幽灵城❷


幽灵城❸

积木（つみ木）

比较典型的空间类题目，玩家需要将各种形状的积木完全放进盒子里，并且盒子上标有记号的地方必须放上与记号颜色相同的积木，同种类的积木不能相邻，由于比一般的该类谜题多出两个条件，难度自然也有所提升。


积木❶


积木❷


积木❸

沙沙作响的动物园（サクサク）

规则很简单，将栅栏任意转换方向，最终让所有的栅栏形成一个没有空隙的空间，这样就能将动物放在栅栏内了。点击下屏小方格就能转动栅栏，谜题本身难度不算高，多试几次就能完成了。


沙沙作响的动物园❶


沙沙作响的动物园❷


沙沙作响的动物园❸



战国无双 编年史



◆Koei Tecmo Games◆ACT◆2011年2月26日◆1人

追加剧本第3弹 京洛倾奇之乱

一向和平的京都今日却散发着异样的气息，商人们草草关门、行人也匆匆离去。恰好来到此处的前田庆次以及阿国不能坐视不理，决定对骚乱的源头仔细调查一番，然而让人意想不到的是，远处飘扬着的旗帜上的家纹竟然是……今川家！

本关是原创的假想剧情，玩家可控制的初始角色是主角以及阿国、前田庆次、直江兼续。原来引发京都骚乱的原因是今川义元最重要的蹴鞠用球被偷了，另一方面他也在四处强行招揽百姓加入自己的蹴鞠团，阿国等人则动员民众参加自己的歌剧团，最后两方面上演了一出无比欢乐的闹剧。本关剧本的另一大看点是平常都一本正经的石田三成、加藤清正、森兰丸等角色载歌载舞的情节，非常有喜感！





追加剧本第4弹 毛利元就之变

某日，立花家突然接到毛利元就寄来的挑战书，宗茂与言千代前往赴约。原来历史家毛利元就召开了一场别开生面的盛会，立花等人需要在战场上通过战斗来回答历史问题。

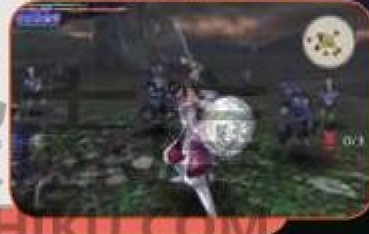
本关的形式较为特殊，玩家需要在30分钟内完成一定数量的任务才能过关。击破任务并不会给出明确的目标，而是会根据战国历史给与玩家一定的提示，击倒错误的目标的话任务便会失败。玩家们没有相应的历史知识的话可能会觉得无从下手，下面就给出全部任务的答案。

任务名	问题	答案
北の将	击倒织田家负责北陆攻略的武将	柴田胜家
魔王の子ら	按年龄从长到幼的顺序击倒织田信长的儿子	织田信忠→织田信雄→织田信孝
龙虎年くらべ	击倒上杉谦信和武田信玄中年长的一位	武田信玄
甲斐のオヤジ	击倒甲斐姬的父亲	成田氏长
稻の旦那	击倒稻姬的丈夫	真田信之
又兵卫の关ヶ原	进入关原之战中后藤又兵卫所属方位的城砦	东砦
先锋争い	在关原之战东军的先锋入侵毛利本阵前将其击倒	井伊直政、福岛正则
名枪・日本号	击倒持有天下三枪・日本号的武将	福岛正则
织田四天王	击倒织田四天王	柴田胜家、丹羽长秀、泷川一益、明智光秀
お兰の同期	击倒与森兰丸同年龄的武将	池田辉政
花の命は……	击倒浓姬和绫御前中年长的一位	绫御前
狮子の小僧たち	击倒北条氏康的儿子	北条氏照、北条氏政、上杉景虎
真田年代记	按年龄从长到幼的顺序击倒真田家武将	真田幸隆→真田信纲→真田昌辉→真田昌幸→真田信之
终末を呼ぶ钟	进入刻有“国家安康”字样大钟的寺庙	西边的方广寺
三河武士の鉴	击倒关原之战前，守护伏见城的武将	鸟居元忠
名枪・御手杵	击倒持有天下三枪・御手杵的武将	结城秀康
毛利の家	按年龄从长到幼的顺序击倒毛利元就的儿子	毛利隆元→吉川元春→小早川隆景
一途な男	击倒一生只有一位妻子的武将	明智光秀

追加剧本第5弹 东西无双决战（西军）

在天下一统的和平年代，“天下人”丰臣秀吉将世间英杰尽皆招致御前，召开了一场东西大决战。东边为首的是有着“东国无双”称号的本多忠胜，西边则是由有“刚勇镇西一”之名的立花宗茂率领。究竟“天下无双”的名号将花落谁家呢？

东军方面的东西无双决战相信玩家们已经玩得烂熟于胸，而之前一直是问号状态的西军关卡也终于在5月底作为下载内容开放。本关的地图与东军一侧的关卡截然不同，难度同样是最高的10星级，其中也有达成500 Combo的任务，玩家们赶紧去挑战一下吧！



掌机王 自由说

有不少玩家问："以前别人评论过的游戏，我可不可以继续评论。"答案是"可以"，因为即使是相同的情节，不同的玩家也会有各自属于自己的感受，所以尽管把你的观点你的看法发来，不要有顾虑；而还有的是问"已经评论过的游戏可否继续评析"，答案仍然是"可以"，从不同角度来评论，来解读，才更能深挖这款游戏的魅力。本辑的"自由谈"的主题依旧是《第2次机战Z 破界篇》，内容为关键词解析，大家一起品读吧。

栏目主持：马修

于"混沌"中"破界"

——《第2次机战Z 破界篇》关键词解析

文 古梓

按理说，关于《第2次超级机器人大战Z 破界篇》（以下简称《破界》）的相关文章日记之类的笔者已经写了不少，故本作似乎再没有多少可以挖掘的东西。不想当笔者以缓慢速度品味游戏第三周目的时候，却从中又发现了不少之前一直没有注意到的细节，抱着不吐不快的心情，稍微将手头上收集的资料重新整理后，便有了此文。

圣战

当初在写《超级机器人大战Z》（以下简称《机战Z》）相关日记的时候，笔者就曾预言，圣战会是本系列的一条隐藏主线，毕竟其中设定实在具备了太多的延展性了。所谓圣战，就是十二个太极碎片持有者间穿越时空的战斗，赢的一方获得死亡一方的碎片，以此类推最终的赢家便可以集齐十二块碎片，从而彻底获得太极的力量，也就是传说中的源理之力。关于圣战，摆上了明面的一条规则便是：碎片持有者必须是在完全觉醒了碎片力量的情况下才有资格参战圣战。因为如果是没有觉醒或者不完全觉醒，那么就算将该持有者打倒，碎片也不会留下，而是继续穿越时空选择另外的持有者。换句话说，造成一系列时空振动的最大元凶，很可能就是太极本身。事实上，结合《机战Z》以及《破界》的剧情，关于"太极"一词的注解还是过于虚幻缥缈，只知道它曾经利用模范城（出自《THE BIG O》）作为实验盆景想要创造一个完美世界，可惜实验失败，于是打算肃清一切并清除城中所有人的记忆。这样的实验不知道经历了多少次，直到《机战Z》后期，我方在"接受洗礼失去所有记忆重新获得平静生活"和"保存记忆继续战斗下去"中做出选择之后，这场几乎看不到尽头的实验才算告一段落。

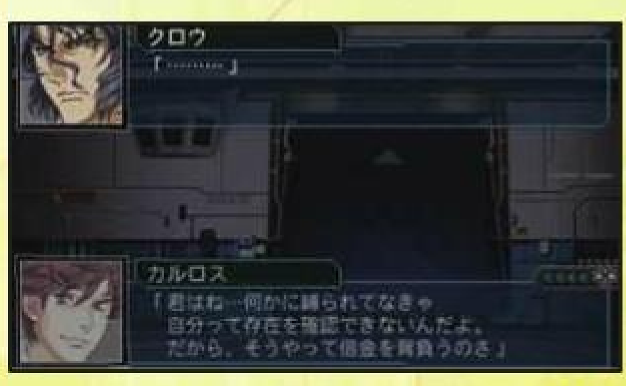
SPHERE

这是太极碎片的一个具体替代名词，笔者将其意思引申为珠玉。在《机战Z》中出现了两个珠玉，分别名为"受伤的狮子"和"悲伤的处女"，从中不难看出它们就是代表着黄道十二星座中的狮子座和处女座。得到珠玉的人能够获得强大的力量这点不需要再作过多解释，但是得到力量的同时也必须付出代价，这代价在笔者看来简直无异于"诅咒"。发动珠玉需要具备一定的条件，同时还必须付出一定的代价。《机战Z》的男主角兰德发动珠玉力量需要承受非常人所能忍耐得了的痛楚，付出的代价则是时间，

于是阴差阳错被珠玉附体的兰德的搭档梅尔的身体彻底停止了发育。至于女主角节子则更惨，发动珠玉力量需要承受深不见底的悲伤，付出的代价则是自己的生命，所以她失去了味觉，更间歇性地失去视觉，一步步变成非人类。



有了以上认知，咱再来解释《破界》中出现的珠玉就会相应简单不少。《破界》也出现了两个珠玉，分别是代表着白羊座的“虚伪的黑羊”和代表着天秤座的“摇动的天秤”。发动“虚伪的黑羊”所需要的是谎言，付出代价则是随着不断说谎，其持有者艾姆已然形成一种习惯，甚至不由自主地撒谎，以至于后来完全语无伦次不知所云。而关于发动“摇动的天秤”所需要的条件到目前为止还是个不明点，因为主角久良至今都没有完全觉醒珠玉的力量，曾有同伴问他身体是否发生什么变化，对此他竟是毫无感觉，只是吐槽自己一想到欠债就胃疼。



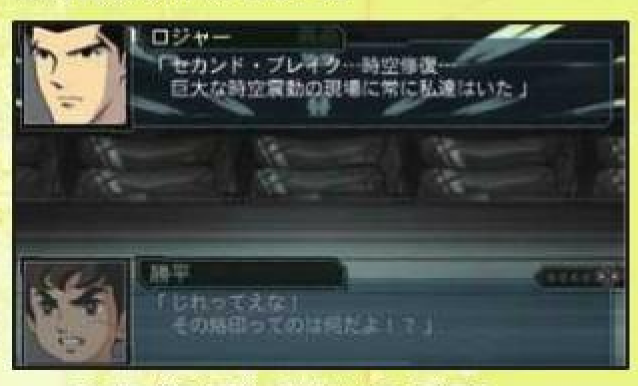
笔者尝试着从久良这个人的经历中找到线索，结果发现他彻头彻尾就是一个矛盾体。表面老是说自己老爸是个混蛋，却毫无怨言地替死去的老爸背负巨额债务；一直强调讨厌女性、美女是最不可信的，却和队伍中的一众美女处得关系还不错，更会在聊到自己老妈的时候不经意间被夜里冷风“迷”了眼。你要说他有什么过人的经历吧，除了曾经是某个连他自己都厌恶到不愿意提起的军方特殊部队“放火者”的一员之外也没啥特别的。最有意思的是他几乎没有大义凛然的战斗理由，所做的一切都是为了还债，遇事总会先问一句“你能出多少”，为此屡屡以守财奴身分被人鄙视。他的人生乱七八糟，但原则倒是一条又一条：如坚决不靠赌博来获得钱财，见到有商机为免日后后悔一定要孤注一掷等，这样一个角色，实在不知道和圣战有什么关系。绕了一大圈回过头来看，惟一明白的或许就是他总能在两个相当矛盾的选择中做出不愧于心的决定，并且不管遇到如何两难局面总能靠强大的意志继续坚持下去——好比天秤，无论怎么摇摆，总有停止摆动的那一刻，无论如何左右动荡，其支点却是始终保持固定的，这或许就是他发动珠玉的条件吧。而且按照预告片中某总裁的说法，久良是属于那种不被什么束缚住就无法确定自我存在的人，因此才会总是莫名其妙地背负债务。这个所谓的束缚莫非便是天秤座的支点？

其实说到珠玉，笔者还有一个疑惑始终没有解开，《机战Z》中兰德的机体“钢狮子”是在嵌入珠玉的条件下被挖掘出来的。节子的机体完全为了收集数据而造的试作机，却在其武器中莫名其妙地装入了珠玉。再看看《破界》中久良的机体，来历不明的特殊机构VX内就含有珠玉。那么问题就来了，这珠玉到底是以怎样的形态存在的？又是被什么人所发现并将其改装成武器的？我们不妨看看《破界》中异震星的统治者祖鲁皇帝（出自《六神合体GODMARS》）的说法，所谓十二珠玉代表着的是黑之睿智的十二颗心，是散落在地球上的太极的意志，因此地球才会成为全宇宙最为特殊的星球，成为独一无二的特异点。一系列诡异的事件难道真的只用一句偶然就解释得了吗？总觉得幕后似乎有一只隐藏的黑手在操纵着这一切。

被诅咒的流浪者

“被诅咒的流浪者”一词出自《机战Z》，当时几乎毫无疑问是在指阿萨金（后面再详说），然而到了《破界》中，该词有了更大的指向性。因为《机战Z》中隶属于ZEUTH小队的一众主力机师几乎都不约而同地在毫不知情的情况下开着自己的专用机体穿越来到了这边世界，也就在这一刻，他们居然也成为了传言中的被诅咒的流浪者。当

然，或许是出自编剧对装神弄鬼方面的独特喜好，到目前为止，这个词汇的解释仍旧很模糊，只知道是被刻上什么烙印，然后便会在时空振动中被卷进去。



随着《破界》剧情的不断深入，ZEUTH小队的人也开始反思这个问题，最终得出一个不算太合理但却是现阶段惟一能解释得通的说法——在那边世界的时空振动中，他们处于世界的中心，并且之后又经历了修复时空的战斗，因此他们全员都变成了世界的特异点，这才会被卷入新一轮的时空乱战里面去。我们不妨再联系起阿萨金一直强调的“罪”，同为被诅咒的流浪者，难道我方对时空做出的那么多干涉就是所谓的“罪”，难道阿萨金之前也曾做出令时空陷入混乱的行为，这才背负起一生都无法抹灭的罪行？如果说干涉时空就是罪，就是被诅咒的流浪者，那么同样利用珠玉力量穿越世界的艾姆为什么却没有将自己定义为“流浪者”呢？嗯，这是个问题。

另外说到被诅咒的流浪者，《破界》中还有一个人，那就是联合国和平维持理事会的代表，一手促成ZEXIS小队成立的核心人物：艾尔根。表面上看他不过是个忧国忧民的大叔，比一般人看得更远，并最早觉察到世界的异变，于是为了心中的正义，他才通过各种手段令一众本来就拥有各自信仰和行事原则的人集合在一起。虽然本意是为了守护这个世界和所有人，但因为他的隐瞒甚至是故意无视造成ZEXIS小队屡屡遭到否定，并一度被当成地球的敌人差点没全军覆没；更令人感觉诡异的是，他认识阿萨金，阿萨金也说他是罪人，更活了两百年以上；而且他时常自言自语，好像在跟别人说话一般；为了实现心中的目的，他可以向强权屈膝，可以愤怒的强调自己的立场，甚至可以单枪匹马对抗外来侵略者。如此一个狠角色，相信并不是一般NPC或者配角的地位就可以敷衍过去的，之后肯定还有他的剧情，以及揭露他背后所隐藏的真相。

破界之王



作为《破界》的最终BOSS，编剧在破界之王——界王身上其实还是下了一番心思来描写刻画的。失去过往所有记忆，连自己名字都记不得，惟独对战斗充满着疯狂一般的执着，这点从其言行举止以及其机体“战斗暴君”盖尔提兰的战斗方式中都能看得出来。关于他的经历，我们只能明确知道一点，他曾经毁灭了一个王国，并将该国的强者骑士通通变成可供自己使唤的次元兽。他的所作所为没有半点多余理由，就是为了继续战斗，继续和自己认为有价值的强者战斗，这一点倒是和“《原创世纪》系列”中登场过的修罗众有点相似。当然，界王并不是一个单纯的战斗白痴，艾姆表面阿谀奉承实则想要利用他这点界王老早就知道，不过他假装不知反利用了艾姆一把而已。另外，界王几乎和《破界》中出现的一众BOSS都有联系。无论是螺旋王罗杰诺姆（出自《天元突破 红莲螺岩》）还是月球WILL（出自《兽装机攻 断空我NOVA》）都认识他，或者听说过他的传说。说到这里，笔者不禁很错位地联想起当年《机战α》的最终BOSS尤泽斯，人家几乎包揽了整个战争中所有的幕后黑手一职，尽心尽力到都快称得上劳模的地步，亏笔者当初还觉得这设定可笑得很，不料现在官方居然又玩这一出。这些知道界王过去的人都不希望他找回所有记忆，好像是等他恢复所有记忆后，那个人就会降临了。可惜，当界王找回了记忆，笔者很是期待“那个人”降临的时候却什么都没有发生。恢复记忆的界王几乎看透了我方的一切，却没有多说一句废话，即使被打败后的遗言也是少得可怜，好像心甘情愿接受战败的结局——这多少令笔者怀疑，界王是否真的就

这么死了，还是说这不过是一个铺垫，为了日后的那个人，以及界王的真实身分埋下伏笔？

阿萨金

之所以会把这个角色留到最后再说，是因为现在的他简直就是“《Z》系列”的关键性角色，这是当初公布阿萨金相关资料的时候笔者所始料未及的。如果只是中BOSS，打完就可以收工回家洗洗睡了，可他不一样，频频出场不说，还屡次引领剧情走向，那架势俨然就是这一出穿越剧中的核心人物嘛。还记得《机战Z》的时候，他和其机体狞狼牙的出现曾一度引发许多玩家关注和热烈讨论。那时候，还有人十分有觉悟和责任感地将这种关注曲解成道德沦丧，令笔者哭笑不得了好一阵子。



现在说到阿萨金，很多朋友都会直接将其联想成黑化的安藤正树。为什么呢？如果只是声优选用同一个人也就算了，其机体狞狼牙和“《魔装机神》系列”登场的风之魔装机神赛巴斯塔的招式相似度高得离谱。不信？瞧瞧狞狼牙名为“狱炎的拥抱”的移动后可发动的大范围地图炮，名为“黑色地狱鸟”的浮游炮式攻击，以及魔王剑乱舞还有“转神”为鸟型直接冲过去的暴击，这不都是赛巴斯塔的攻击方式。光这样还不够，狞狼牙最终必杀技中还飞速闪过出自《真魔装机神》里面的主角机赛巴斯塔（虽然名字也叫赛巴斯塔，但设定是完全不一样的）和某酷似《魔装机神》的赛巴斯塔的战斗画面。结合以上种种，不得不令人怀疑阿萨金本人是否就是安藤正树。瞧，单单几个简单的设定就已经没办法令玩家忽视其存在，寺田贵信这招真不可谓不狠啊。



再说说阿萨金这个人吧，他那句疯狂的台词“我的过去！我的罪！我的宿命！还有，我的绝望！”令笔者印象深刻。按照设定，他因为犯下了大罪，背负上太极的诅咒，因而永远无法死亡，只能不断徘徊于不同的平行世界之中。为了让自己获得自由，他参加圣战，企图得到完整的太极之力解开自己的诅咒。为了逼迫珠玉持有者觉醒，他可谓无所不用其极，这才有了所谓的“道德沦丧”的说法。其实阿萨金这个人根本就没有所谓的善恶观，为了目的他可以不择手段，但另外一方面，他却能和兰德把酒言欢，期间还露出会心微笑。在笔者眼中，他就是一个亦正亦邪甚至是异常矛盾的角色。

到这里，有人也许要问，既然参战圣战，那么阿萨金有没有专属于自己的珠玉呢？很遗憾，剧情完全没有交代到。按理说应该有，毕竟珠玉的代价某种程度上说也可以算是太极的诅咒，可他似乎是乱入于圣战中的意外份子。总之目前可以确定的是他得到了艾姆的珠玉。

其实言尽于此，游戏剧情中还是有许多令人不解的地方，有的是根本就没说明，有的则是官方故意留了一手。比如久良持有珠玉的未完成觉醒，比如狞狼牙两招强力必杀技莫名其妙被阉割，再如被破界之王毁灭了那个王国以及护国骑士团。不知道各位注意到没，在《机战Z》狞狼牙最终必杀技闪过的一众画面中，有张两位身材姣好的女子并排站的图片，其中一女子的臂章和《破界》中女骑士玛格丽特的衣领几乎一模一样，这又意味着什么呢？但愿在《再世篇》中能给我们解释清楚吧。

玩家点评

3DS	任天狗+猫
厂商：Nintendo	类型：ETC
评论人：刘国业	评分：

本人作为任天堂FANS第一时间入手了3DS，同时入手的游戏就是这款《任天狗+猫》。本作可以看作是NDS上《任天狗》的3D强化版，通过裸眼3D技术的加强，使得本作中宠物的毛发变得十分真实，机能的提升也让玩家对游戏的代入感更强。

对于养成类游戏最重要的就是游戏内容不能枯燥，本作继承了前作中的宠物大赛，玩家不断练习狗狗参加比赛，赢得奖金后购买物品及新宠物使得游戏内容更加丰富。同时也可以通过教会狗狗不同动作来体验作为宠物主人的那份自豪感。

说了游戏内容，还要说说作为首发游戏的本作与3DS的契合度。首先是裸眼3D的表现力，狗狗真的会扑出屏幕哦，这对于不了解3DS为何物的人来说可是相当具有杀伤力的！还有对应摄像头的AR卡片功能，真正让虚拟的宠物走到了现实中来，这款可爱主题的游戏，相信会萌杀不少MM。





PSP	三国志IX 威力加强版
厂商：Koei Tecomo Games	类型：SLG
评论人：清水泪无痕	评分：

本人曾玩过PS2版的《三国志Ⅸ》，当玩到PSP版的时候，并未觉得"威力强化"，只是多了自制武器一项，觉得比较鸡肋。比较体贴的是攻下"五强"（山越、南蛮、羌大王、乌丸和倭国，倭国需要探索琅琊触发"望蓬莱"剧情）时就送BT武器，起码比PS2版的"搜"方便。

本作对于新手来说系统比较复杂，需要不少时间来熟悉，譬如我上铺的兄弟玩了10小时还是很白很菜。CPU方面，觉得"委任"一项并未得到强化，依然十分傻瓜，只能用于内政，打倒势力仍不值得期待。不过熟练后会觉得游戏难度相对较低，自制武将、武器的加入更使得难度大降。不过本作缺少自虐模式，如城池耐久值太低，使五强的攻取也变得简单。

虽然本作有骗钱的嫌疑，不过由于原作的素质较高，因为本作作为磨时间的佳作还是值得反复玩的。



稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在390~410之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

本栏目仅代表作者观点，与《掌机王SP》立场无关。

烧录卡新闻站

栏目主持：酷洛洛 文 月下雪影（威奥数码娱乐）



Supercard DSONEi/Mini

厂商：Supercard 网址：chn.supercard.cn

Supercard DSONEi/Mini固件升级支持NDSi最新系统

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EOS v1.11

Supercard小组在5月26日对Supercard DSONEi/Mini烧录卡进行了新的固件升级。这次升级后Supercard DSONEi/Mini可在NDSi的1.42（1.43c）和3DS的v1.1.0-1系统上的上正常运行，至于NDSi在1.41系统下识别不到卡带的BUG，此次更新也进行了修正。因为Supercard DSONEi/Mini卡带分为不同的硬件版本，所以升级前请先确认自己所用卡带的版本。光盘中附带的为中文版固件。固件的升级方法和之前相同，需要使用到烧录卡的USB升级工具。先将光盘中的固件解压并拷贝到microSD卡的根目录，然后再将卡带插入USB工具并连接至电脑，此时烧录卡即会自动进行升级，整个过程无需其它软件的辅助，自动完成，升级过程大约为8分钟。升级过程中请注意USB工具上的LED灯的变化，如果灯闪则表示正在升级，结束后是绿灯表示升级成功，红灯则表示升级失败，如果失败请重复上述步骤。

M3/G6

厂商：GBalpha 网址：www.gbalpha.cn

M3i Zero 固件更新

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：V1.8.2

GBalpha小组在5月27日对M3i Zero烧录卡进行了固件升级。通过此次升级，M3i Zero可在NDS主机上的1.42（1.43c）系统上正常运行。此固件同时支持旧版M3i Zero和新版型号GMP-Z003的硬件。卡带的正常升级过程如下：

1.将光盘中的内核解压，然后将更新文件F_CORE.dat拷贝到microSD卡根目录；

2.把拷贝有内核更新文件的microSD卡插入M3i Zero；

3.先将M3i Zero卡带本体与内核升级电源线(Power Supply Cable)连接，再把升级线插入到任何有电源的USB接口上，注意此过程不可颠倒，否则可能损坏M3i Zero的内部芯片，操作时还要注意M3i Zero升级供电接口的方向，插反或未完全接入都无法通电；

4.如果操作正确(USB和M3i Zero升级接口均正确连接且可以供电，M3i Zero检测到内核升级文件)，则内核升级操作开始，卡带的LED指示灯将开始闪烁，大约等待35秒后，LED指示灯闪烁停止，更新结束；

5.将升级电源线从USB接口上取下，再分离M3i Zero和升级电源线；

6.将M3i Zero插入到NDS主机上即可识别到卡带并使用。

在升级过程中如果新版型号GMP-Z003遇到问题，请先搜索下载“M3i Zero GMP-Z003固件更新SH1 V1.42.00”进行更新，接着再使用此固件升级即可正常使用了。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

厂商：EZFLASH 网址：www.ezflash.cn

EZ5i最新固件升级发布

类型：NDS（SLOT-1）
存储：microSD卡（SDHC）
最新内核版本：EZ5i 3.0 ob6

EZFlash小组在5月11日对EZ5i烧录卡进行了最新的固件升级，此次升级修复了卡带在NDSi最新系统上不能运行的问题。卡带的升级办法很简单，只需要将内核文件解压到microSD卡根目录，然后在烧录卡内选择并按提示进行操作即可。如果你是老用户可能会提示无法升级，因为v104固件最低需要v101固件才能使用，所以在升级到最新的固件之前请先将卡带版本升级至v101再操作：

- 支持NDSi主机的1.42（1.43c系统）；
- 支持所有区域版本的3DS主机；
- 当烧录卡无法找到microSD或内核文件时会出现提示界面；
- 修复从v103升级时提示的crc错误。



※本栏目相关软件收录于《口袋光环》160辑内的“实用软件/PSP”目录中。

文 C.H.1.

E3大展上，索尼的新掌机PSP2揭开了最后的面纱。PSP2正式名称为PSVita，分为Wi-Fi和3G两个版本。遗憾3G版对于国内玩家来说有点鸡肋，毕竟国内的3G上网卡的流量收费很高，估计很少有玩家会专门为PSV专门配3G上网卡吧。下面一起来看看本辑的新软件。

软件新闻

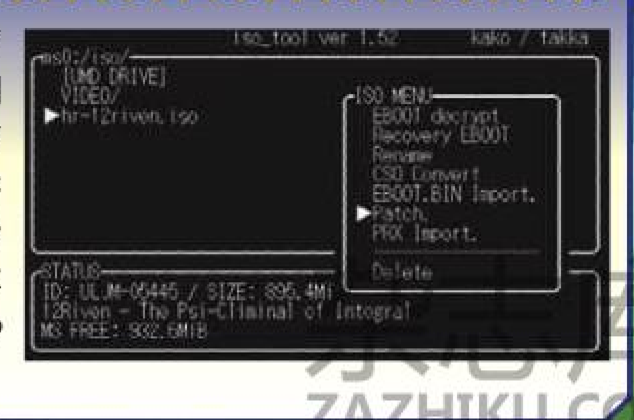
国人开发自制固件PRO-B6发布



国人开发的PSP PRO系列自制固件在今日同时发布6.20/6.35/6.39 PRO-B6版。新版修复了开启nodrm引擎运行《异说最终幻想》锁定的问题；修正了开机启动时系统偶尔会崩溃的问题；并加入了对OFW 6.39固件的支持，现在全机型玩家都可以在6.39官方系统上安装自制固件了！此外还解决了按键故障的PSP不能结束安装和开启VSH菜单后按键失效的的问题；修正了6.39版固件上PSN系统崩溃的问题；增强了部分游戏的兼容性。但注意6.39的PRO-B6目前无法保证100%向下兼容任何自制软件和插件，因此更新后不排除有自制软件无法运行的情况，如果你是PRO系列固件的忠实用户，不妨试试哦。另外注意安装6.39 PRO-B6之前请保证PSP当前为6.39官方系统，否则将无法进行更新。

修复错误 ISO TOOL新版公开

PSP上的ISO破解工具ISO TOOL近日放出了V1.975、V1.976两个新版。新版解决了无法检测ISO容量的问题；改变了XMB制作图标；改变了授权文件备份目录；修复了源文件与目标文件容量差别过大导致系统崩溃的问题；改进了对fake_np的支持。ISO TOOL的作者相当勤奋，不停地推出新版本。如今，ISO TOOL已经成为PSP自制系统玩家必备的软件。



支持更多游戏 PSP3DPlugin新版发布



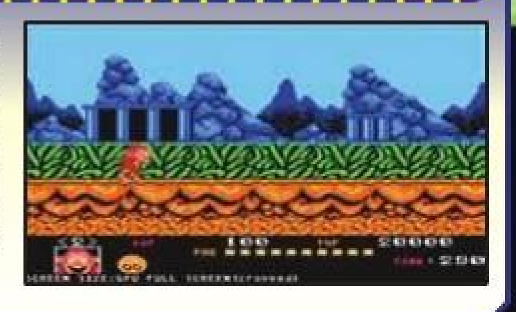
PSP上的3D显示插件PSP3DPlugin发布后吸引了很多玩家的注意。毕竟3D现在很火，PSP3DPlugin的出现让PSP玩家颇感自豪。PSP3DPlugin近期不断更新，于5月28日放出V2.1版。新版中加入了游戏菜单中调节3D显示的设置；能够正常读取ISO文件中存储的游戏名称；插件兼容RemoteJoyLiteV0.19版；加入了对6.35 PRO B4和B5的支持。新版还加入了对更多新游戏的支持，像《怪物猎人 携带版》、《最终幻想IV 完全收藏》、《山脊赛车》、《异说 最终幻想》、《变形金刚》等，这些游戏现在都可经过PSP3DPlugin显示3D画面了。不过，经PSP3DPlugin的处理的3D显示效果比较普通，肯定不如3DS来得爽了。

Xplora新版放出



好久没有更新的PSP上多功能软件Xplora于6月上旬放出V2.04版。新版改进了文件管理器；加入了桌面控制链接；加入了法语菜单；修复了自制软件启动错误。Xplora的界面很漂亮，功能也很强大。Xplora集合了图像浏览器、文件管理器、视频播放器、文本编辑器等众多功能。Xplora能直接打开JPG、BMP等格式的图片、播放MP3、OGG格式的音乐，能识别ZIP压缩文件，可谓是集大成的软件，用户可以使用Xplora做不少事情。

增强兼容性 NesterJ新版放出



虽然以今天的眼光看来，FC游戏很粗糙，但很多玩家都对FC有着极深的感情。PSP上的FC模拟器NesterJ在6月3日放出V1.12 Plus v0.71版。新版改进了对mapper15的支持，能运行更多游戏；修正了ROM自动运行方面的问题。NesterJ已经相当完美，只是用索尼的机器玩FC游戏总有点怪怪的感觉，大约因为PSP不是十字键吧？

LameCraft新版放出



PSP上的同人游戏《LameCraft》于5月28日放出rev.115版。新版加入了静态图标；修正了睡眠模式锁定的错误；新截取的截图不会覆盖旧截图；并开放了软件的源代码。《LameCraft》可以说是著名3D第一人称射击沙盘游戏《MineCraft》的克隆版，《MineCraft》曾创下单日获利26万欧元的惊人成绩。玩家在游戏中要做的事情只有两个——“建设”和“破坏”，玩家可以运用自己的想象力在游戏中建造各种现实中无法完成的神奇建筑，然后再对其破坏。这看似幼稚的游戏方式其实是国际上流行的心理治疗方法，深受儿童和大人欢迎，通过沙盘游戏，玩家可以唤起童心，从而调整身心失调、社会适应不良、人格发展障碍等问题。



随着PSV的正式公布，相信PSP的价格在不久之后将会继续出现变动。而对比公开价格更低的PSV，今后任天堂会否对3DS售价进行调整呢？先来看看近期各地市场概况吧。



不知道有没有高三的读者朋友呢？大家高考情况如何啊？最近天气很热，大家要小心中暑哈。最近的电玩市场几乎都以家用机为主，掌机的销量不太乐观，这样的情况已经持续了一段时间，估计以后也还会继续保持。

在国内说到掌上游戏机，大家的第一反应仍然是PSP，这款发售六年多的掌机已经牢牢占据了国内掌机市场，不出所料，上辑笔者估计6.38系统破解会导致跌价，现在的情况来看果然是这样，经过前段时间的持续涨价，现在已经开始狂跌了，单机标配目前比较合理的价格在1200左右，赶紧入手吧。PSP现在还有不少大作在出，所以短时间内还不会过时，现在购买挺划算的。

NDSL和NDSi买的人越来越少了，NDSi配一套要差不多1300多，再添几百块都能买3DS了，真的不划算。3DS价格继续下跌，现在的情况是机器不贵，游戏卡带炒得挺高，目前的《生化危机 佣兵 3D》十分火爆，Capcom真的很有诚意，3DS的《生化危机》画面明显高出PS2很大一截，联机系统也做得很好，强烈推荐入手。

配件方面，8G红棒和16G红棒的零售价分别在130和180左右，32G的组棒在280左右，行棒价格几乎是组棒的两倍，和前段时间没有任何变化。3DS刚才已经说到了，不推荐使用烧录卡，NDSL或者NDSi的烧录卡则推荐DSONE或者DSTWO，兼容性很好。马上要放暑假了，大量学生顾客的涌入，掌机市场应该会变得稍微火热一些吧。



上辑刚刚截稿，PSP的6.37系统就宣告破解，通过加载软件可以一次性降到6.35版本，方法略微有些繁琐，但是也使得主机价格下降了30到50元，紧接着，6.39版本也破解了，而且是直接在该版本之下加载破解程序，简单好用，于是主机价格又降低了30到50元。而实际在市场上流通的依然还是以6.30版本的主机居多，也就是说破解最大的贡献就是让商家……主要是批发商没有了坚持价格的资本，所以使得市场主机价格回落。现在一台单机的价格又回到了之前谷底的1180元甚至是1150元，彩机的话还是要贵出50到100元，临近暑假这样的价格还是很有一些优势的。而小兄弟PSP go也几乎触底，由于不需要另配多余的存储卡，1100元的价格基本上就可以成交一台，



所以一般商家会把PSP go的单机价格报得比较高，由于缺乏配件的利润和任何翻新的可能与必要，PSP go反而拥有了更好的性价比。

3DS的话，如今玩家们还是比较纠结美版和日版的问题。客观来看，美版1780元，日版1880元，质量上不存在差异，系统语言存在不同，有的玩家就看日语“安心”，在这个早已是欧美主流的时代依然“哈日”（当然要是买主机就为了玩《深爱》最新作那就当我没说）。游戏方面，同样游戏的情况下日版也比美版贵100元，以最新的热门《生化危机 佣兵3D》为例，日版涨价加断货（第一批发货330元，销售一空后就成了谁有货谁就加钱卖的时段），美版由于主机普及少在国内市场低价且无市，这种情况真不知道应该说各个游戏都分区的任天堂很好很强大，还是有爱的玩家们很傻很天真。



近期PSP销量保持稳定，但价格不升反降，就算最近6.39破解也难以让市场价格反弹，因此是入手的好时机。黑色报1160元，保持性价比最高的头衔。彩色机器方面最贵的是紫色，货量很少，报价1350元，相比之前久未破解炒上去的天价，其实也不贵。其他颜色分别是:白色1190元红色1270元、蓝色1270元。各颜色之间的差价也不超过200元。另外需要一提的是，最近有批黑色美版的官方中古机器到货市场，价格介于800～950元左右，如果有商家以这个超低的价格向你报价的话，你需要来个警惕了，分辨方法该批机器电池位置的封条都有或多或少的瑕疵，再者就是机器下方条形码有官方厂家处理的划痕。大家记得别贪小便宜哦。

而3DS方面，由于E3发布了多款力作。近的有6月16日的《塞尔达传说 时之笛 3D》，7月14日的《星际火狐64 3D》，远的有《马里奥赛车》、《新 光之神话》等，还有来自各大第三方让人期待的作品也将发售。因此该机主机虽然依然保持不破之身（目前的破解只是让它玩NDS游戏，没什么价值）购买人群也逐渐增多。值得一提的是有黑客已经导出正版游戏ROM了，估计这个不破之身在不久也将来会倒下。

记忆棒方面价格一直平稳降落，笔者推荐性价比最高的16G。但是购买的时候需要提防增容棒，增容棒的话其实也是老话题了，用1、2G的低容量记忆棒通过欺骗程序把它显示为高容量。最简单的分辨方法就是装和你记忆棒容量相近的程序进去看看能否装下。还有一种就是金手指坏掉的返修棒，这些棒一般金手指位置有透明胶水，很容易分辨。保修方面记住，现在厂家只提供1年包换。外观损坏时不保的，如果有商家和你说超过1年得包换一般来说都是不能兑现的，我也不排除有部分商家自己保修，但是出于利润方面考虑几率很低。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，酷洛洛向所有提供价格信息的朋友们致谢。

城市	提供者	PSP go	PSP-3000	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	3DS	MSD (8G)	MSD (16G)	MSD (32G)
广州	掌电堂	1060	1160	–	1100	1100	–	1750	85	135	230
北京	绿洲电玩	1150	1180	800	950	1050	1150	1880	110	180	270
上海	易玩客栈	1100	1230	900	1150	1150	–	1800	–	180	280
浙江杭州	江城博晶电玩	1150	1250	750	1100	1100	1250	1850	85	130	230
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1070	1150	500	900	1000	1100	1700	90	140	240
安徽合肥	贝贝电玩	1400	1150	650	1150	1030	1280	2100	120	220	–
南宁	光派电玩	1250	1220	850	1150	1150	1250	1780	100	170	280
四川成都	新亚电玩	1250	1200	800	1050	1050	–	1700	130	180	280
福建厦门	玩高数码电玩	1250	1200	800	900	1100	1200	1800	130	180	–
江苏苏州	哇靠电玩	1080	1180	780	1080	1280	–	1780	88	148	248

硬件短消息

栏目主持 酷洛洛

文 就爱360

果真如外界传言的，任天堂在E3大展上推出了Wii的后续主机Wii U。关于Wii U的机能，老任并没有做过多的说明，从公布的游戏画面上看和PS3也就是一个层级上的。大家并不关心Wii U的机能，毕竟任天堂的主机并不靠硬件取胜。Wii U吸引人的地方至少有两点，一是终于支持了1080P高清输出，大家不用再忍受480P的粗糙画面了；二是采用了新型的控制器，控制器上附带了触控屏，可以控制游戏操作，也可以显示游戏画面。相信Wii U将带给我们全新的感受。下面让我们看看最近有哪些有趣的周边推出吧。

3DS折叠手柄



品名：ニンテンドー3DS用 可変グリップ
种类：握把
出品：Donya
对应机种：3DS
官方价格：699日元

3DS主机外形方方正正，游戏手感很一般。想提升手感的话，可以试试这款配件。产品采用了折叠式设计，能够最小程度占用空间。展开后就具备了握把的功能，可以增强游戏手感。产品采用塑胶材质，摸起来的感觉软软的，有助于减轻手部疲劳。





3DS卡带收纳盒





品名：カードフレーム24 Ⅱ
种类：收纳盒
出品：ゴイチ
对应机种：3DS
官方价格：1260日元

这个类似文件包的东东是3DS卡带收纳盒。盒内采用了柔软的材质，可以将3DS卡带放进去，并能轻松取出来。盒子一共可以装24枚卡带，快把喜欢的卡带都放进去收藏吧。

3DS保护袋



品名：ニンテンドー3DS用 クッションケース
种类：保护包
出品：Donya
对应机种：3DS
官方价格：799日元

3DS保护包不少，但这款包包却与众不同，因为其采用了EVA材质，能够最大程度地减轻外部冲击带来的压力。包包内部为分层设计，除了可以放入3DS主机外，还能放入游戏卡带、SD卡等小配件。包包有黑色、蓝色两种颜色可选，还附赠了腕带以及清洁布，性价比很高哦。

3DS铝制保护壳



品名：アルミケース for 任天堂3DS
种类：保护壳
出品：プラタ
对应机种：3DS
官方价格：880日元

有很多朋友不喜欢把3DS放入包包里面，感觉拿进拿出太麻烦，那你可以给3DS穿上这款保护壳。产品采用了铝作材质，轻盈并且耐划，厚度只有1.2毫米，重量只有39克。保护壳的内部采用了丝绒面料，与3DS机身贴合紧密。保护壳有橙色、紫色、蓝色、红色等多种颜色可选，透出金属的光芒。





3DS商务真皮保护包

品名：レザーケース for ニンテンドー3DS ビジネスタイプ
种类：保护包
出品：PDAIR
对应机种：3DS
官方价格：3990日元

这款3DS的包包采用了类似钱夹的设计方式，可以方便地将3DS取出。包包有两个带有磁石的暗扣，扣上后能够保护3DS不掉落出来。包包采用了真皮材质，做工非常精巧，不过售价也够高的，普通的包包也就几百日元，它要将近4000日元。





《怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G》主题记忆棒

品名：Monster Hunter MegaGate
种类：记忆棒
出品：Capcom
对应机种：PSP
官方价格：3129日元

曾几何时，记忆棒曾是各厂商赚钱的利器。不少知名PSP游戏纷纷推出其主题记忆棒。Capcoom在8月份将推出《艾鲁村》新作，自然不会放过如此大好的赚钱机会，推出了以猫猫们为主题的记忆棒。记忆棒除了有特殊的包装外，外壳上印有游戏LOGO，容量为4GB。另外，包装内还附赠了下载代码，玩家利用其通过联网下载PSP游戏主题。



游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

可弯曲和可折叠的屏幕

LIKY 提供

三星在液晶屏技术上一直走在行业前列，不久前的CES 2011展会上他们曾向大家展示过可以弯曲的AMOLED屏幕，引起了许多人的关注。而最近，他们又在屏幕技术上获得了新的突破，研制出可以无缝折叠的屏幕。可弯曲和可折叠的屏幕，让便携设备有了更多广阔的前景。

可弯曲的屏幕

一块大小为4.5英寸、解析度为840×480的AMOLED液晶屏，厚度仅仅为0.3mm，其最大的特性就是可以像纸张一样弯曲，这款可弯曲的屏幕使得手机造型具备更多的可能性，不过，该屏幕的造价相当不菲。



■可弯曲的液晶屏厚度仅仅为0.3mm。



▶搭载有可弯曲屏幕的手机，造型奇特。

可折叠的屏幕

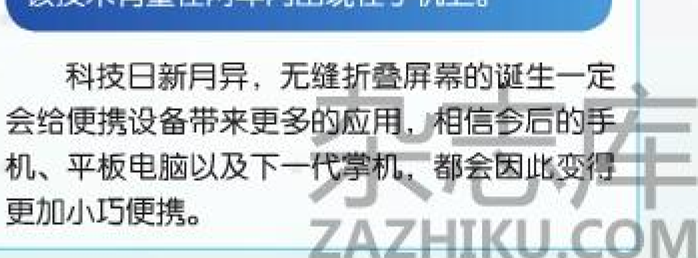
可折叠的屏幕也许并不是新技术，但是三星最近的研究成功却是极具突破性，他们研究出无缝折叠液晶屏，也就是折叠后再展开不会有任何折痕，而且屏幕具备极长的寿命，能够折叠100多万次不会损坏。该屏幕依然采用AMOLED材质，显示效果优异。三星表示，该技术有望在两年内出现在手机上。





▲无缝折叠的双屏能够完美拼接出一个大屏幕。

科技日新月异，无缝折叠屏幕的诞生一定会给便携设备带来更多的应用，相信今后的手机、平板电脑以及下一代掌机，都会因此变得更加小巧便携。



酷洛洛
提供

广州宅友暑期好去处
萤火虫动漫嘉年华



不知道各位暑假有没有什么好节目呢，约上好友们一起打篮球、游泳，联机都是不错的方案哦。暑假期间各地都会有大大小小适合年轻人的展览，其中就有不少动漫展集中在这时段展开。

萤火虫动漫嘉年华将于7月15～17日在广州白云国际会展中心举行，届时活动会场将接近10000平方米，同时还邀请多家国内知名动漫杂志、动漫游戏制作公司，周边生产商，参与展位达500个之多，期间更有漫画和动漫歌曲比赛，本年金龙奖Cosplay大赛穗港澳赛区也将在此举行。在当地的同学们有空不妨前去玩玩吧。

活动信息

时间：2011年7月15～17日（上午10点～下午5点）

地点：广州市白云区白云大道南1039～1045号白云国际会议展览中心三号展馆

途径公交

公交线路：36、66、76、223、245、265、529、805、864、大学城1线、旅游3线

地铁线路：2号线白云文化广场站C出口

半夏 提供

《逆转裁判》确定真人电影化！

■成宫宽贵到底像不像成步堂呢，各位读者是否对他“有异议”？

Capcom旗下人气作品，系列累积销量达410万套的《逆转裁判》近日公布了即将真人电影化的消息。主人公成步堂龙一由演员成宫宽贵扮演；助手灵媒师绫里真宵由在模特界和演艺界均十分活跃的女演员桐谷美玲扮演；作为成步堂的对手天才检察官御剑怜侍则由演员斋藤工扮演。本片的导演是执导过“《鬼来电》系列”、《小双侠》等电影的三池崇史。

制作公司在东映京都摄影棚搭建了巨大的法庭场景，电影中将会加入丰富的CG、VFX，争取还原游戏中各具特色的系统。本作中的日本是一个采取“序审法庭”制度（为了应对连续发生的犯罪状况，取消了律师和检察官在公开法庭审理案件的步骤而采取直接对决，三日以内决定被告人有罪或者无罪的制度）的平行世界。因此主角们能够在这个世界进行畅快淋漓的辩护，同时增强了证据搜集的紧张感。电影将于2012年初春在日本全国上映。

主演成宫宽贵在采访时说：“由于是初次挑战律师这个角色，专门用语非常多，记起来很辛苦，早上要起很早进行拍摄，导演三池看上去很沉默很可怕，其实像个孩子一样任性，有自己追求的东西，和这样的导演合作能够得到什么样的作品呢，十分令人期待。我们力求完美还原游戏中角色原作，敬请观众们期待。”另外女主角桐谷美玲也表示会忠于原著，努力还原原作中作为灵媒师这个特殊职业的真宵。有主角们的许诺，我们就一起期待一下这部真实世界的《逆转》吧！





胧月
提供

宁宁与荷氏联合推出“爱妻糖果”





6月6日，Konami与知名糖果品牌荷氏联手打造的《深爱》主题糖果正式上市了，糖果包装选用了游戏中三位女主人公之一的姊崎宁宁为图案。宁宁是三位“国民女友”中的姐系角色，以温柔成熟、关心他人的性格获得玩家的广泛喜爱，能被这样的女生喂糖更是众多FANS梦寐以求的事情。荷氏糖果上市后，从6月13日起日本关东和关西的车站会播放宁宁主演的广告，张开嘴巴接受来自宁宁的甜美吧！

胧月
提供

《凉宫春日的惊愕》首周销量高达34.1万本，创Oricon文库部门最高周销量纪录

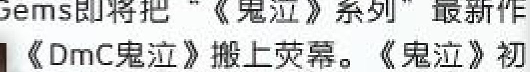




在PSP游戏《凉宫春日的追想》发售后的两周，系列轻小说版最新作《凉宫春日的惊愕》于5月25日正式发售。这次的初回限定版光出货就多达51.3万本，这也是轻小说类书籍的最高出货纪录。在本书上市之前，销量方面的纪录一直由《告白》保持，不过《告白》在上市10周后销量也才堪堪16.7万本，这次《惊愕》首周则创下双倍以上的销量，看来动画版《凉宫》热度虽降，但整体势头依然不减当年。



知名动作游戏《鬼泣》电影化



Capcom与Screen Gems即将把“《鬼泣》系列”最新作《DmC鬼泣》搬上荧幕。《鬼泣》初代发售于2001年的PS2平台，以良好的画面、优秀的打击感以及匠心独具的关卡设计获得一致好评，系列至今已累计创下1000万套的销量，是Capcom的代表品牌之一。《鬼泣》的人气没有滞留在游戏这个单一的平台上，在漫画、动画、手办等领域均有拓展，这次的电影化将邀请真人演员拍摄，脚本由凯尔·沃德担当。他有将《终极刺客2》、《凯恩与林奇》等游戏顺和电影化的经验，相信这次的《鬼泣》也会不负众望。



Vocaloid通信

栏目主持 半夏

熟悉V家的朋友相信都会对"歌ってみた"略有耳闻。"歌ってみた"也就是中文的翻唱，从事"歌ってみた"的歌手是一群最早活跃在日本2CH论坛卡拉OK版块，到如今在niconico网站迅速蹿红的非职业歌手。他们和V家可谓相辅相成，他们中很多靠翻唱V家歌曲走红，也有很多V家歌曲在他们的推动下变得脍炙人口。本辑专栏我们就来详细介绍一下这群对于V家来说十分特殊的人们吧。

歌ってみた

中文是试唱的意思，也就是翻唱。作为nico动画常规标签之一，一般在投稿用自己歌声的动画时使用。最初是指在完全没有人声的音乐中配上自己的歌声甚至演奏，现在多指翻唱动漫、游戏、V家等的歌曲。因为有试唱的意思，所以除了翻唱之外也有很多原创歌曲使用这个标签。下表中为2010年新投稿"歌ってみた"总排行榜的前10位，该榜单是根据评论数、播放次数、收藏数、广告数等综合排出的最权威榜单。去年一整年投稿作品数不胜数，前100位几乎每首都很优秀，前10更是各具特色，在此列出并附加简短评论，希望有兴趣的读者可以找来听下。

名次	歌曲名称	演唱者	短评
1	おちゃめ机能	ろん	ろん精神满满的可爱声线和镜音双子十分相似，去年因这首歌而人气爆棚，毫无悬念地夺得第一位。
2	折原临也でうざやサーキュレーション	リモーネ先生	歌手声音和原作临也声音十分相似，凭借《无头》的东风和毫无违和感的搞笑歌词登上亚军。
3	Just Be Friends-piano.ver-	Gero	Gero的演唱充满感情，搭配唯美钢琴伴奏，催人落泪。
4	only my railgun	ぐるだみん	暴走系电磁炮，此曲是该歌手短时间大量上传的入榜名曲之最，爆音推奖。
5	マトリョシカ歌ってみた	Vip店长	令人搞不清性别的演唱者典型代表，声音通透高昂，具备女性高音的特质却是个不折不扣的男生。
6	《え？ あぁ、そう。》を歌ってみた	ヤマイ	略微中性的女声，十分有御姐风范，高音富有磁性，根据选曲不同音色也会改变的实力派女歌手。
7	ローリンガール、歌ってみた	秋赤音	充满节奏感的一首歌，翻唱版本众多，演唱者秋音赤不只擅长歌唱还画得一手好画，为很多nico商业CD担任画师。
8	クリスマス？何それ美味しいの？	ヒャダイン	抒发圣诞节怨气的一首恶搞歌曲，歌词爆笑，动画也十分有趣。
9	《ロミオトシンデレラ》を1ミリも知らない弟の姐が想象で歌ってみた	弟の姐	以改编原曲的方式重现了与《DQV》相似的故事，歌手不仅歌貌双全，在谱曲和歌词撰写上也极见功力。
10	组曲《ONE PIECE》The Final-Edition	ニコニコ海贼团	超燃的一首组曲，演唱过程中穿插原作台词，催泪镜头不少。演唱者海贼团成员模仿原作声优可以以假乱真。

唱见

"歌ってみた"也写作"歌って见た"所以国内的FANS大多将其省略称为唱见。

唱见歌手

经常以"歌ってみた"这个标签投稿的人，他们中大多是非职业的民间歌手，但是其中不乏唱功了得的能人，有的歌手的点击率甚至超越原作。他们的翻唱有的忠于原作，有的改编了旋律节奏，有的修改了歌词填上很多恶搞的元素。很多歌曲就是在他们的传唱下被越来越多的人知道，也有很多默默无闻的唱见歌手因为翻唱了某人气原作而一炮而红。

在近几年唱见歌手的人气越来越不容忽视，很多歌手从制作同人CD慢慢到录制正式CD到和声优届合作为某些广播剧、游戏录制主题曲，甚至有的人已经正式出道，为人气动画演唱OP、ED。例如为《信蜂》演唱过ED的歌手ピコ就是唱见歌手出身。



■歌手ピコ的声音还被V家收录制作了这款Vocaloid软件。

演出活动

早期的唱见歌手因为兴趣爱好而聚在一起举办过几次小型音乐活动，这其中以钢琴演奏出名的事务员G就策划过一系列活动而受到观众好评，拉近了歌手和nicoFANS之间的距离。近几年唱见歌手逐渐走向商业化，各种商业性质的巡回演出比比皆是，阵容也在不断扩大，nico官方更是召开了各种大型演出活动推动了唱见的人气。随着演出活动规模的扩大，唱见歌手开始走出国门，在台湾、香港等地召开演唱会，今年7月他们第一次来到内地，下面就让我们看一下该活动的具体新闻吧。

2011年7月10日 ANS登陆上海！

ANS——全称为“ASIAN NEW STORY”，是由事务员G（演奏类别活跃奏者）领衔，并由多位在演奏类活跃的演奏家以及唱见歌手所自发组织的LIVE活动。曾在台湾地区先后举办过两场演唱会，去年的首场活动获得了极大的人气和成功；今年5月28日举办了他们的第二场演出，阵容也同样非常强大。

此次上海演唱会是唱见歌手首次来内地演出，演出的的风格也与台湾ANS一脉相承，以V家以及众多动漫游戏歌曲为主，都是大家耳熟能详的曲目。同时在阵容上可谓相当豪华，包括参演者如下：

ASIAN NEW STORY



ちょうちょ

2008年凭借一曲《ブラック★ロックシューター》翻唱而横空出世，她富有质感和张力的声音，在没有被细致处理过的音频之中依然给人留下深刻的印象。可爱而又富有延伸感的声线，在各种各样的曲风中都能发挥出色。

のど飴

高亢和热血的声音是他的标志，会让人们因为担心他的嗓子而忍不住递上一块喉糖，这也正是他名字的由来。

そらる

充满质感的男性低音，演唱温柔曲调时让人安心温暖，演唱激烈的ROCK时富有爽快的疾走感，曾出演nico官方演出“niconico大会议”，和ろん、少年T合作出版过两张双人专辑，参加过多张同人CD的制作。

事務員G

作为从2007年便开始在nico动有所活动的元老级会员，开创了演奏类别“同时演奏”的先河。作为本次活动的主办者，相信会给我们带来不一样的惊喜。

TEST

作为演奏类别一位非常著名的吉他奏者，以其出色的实力让人始终印象深刻。在nico动演奏类别中他投稿了大量的吉他演奏作品，并作为演奏类别的奏者组成的乐队[Mint]。



H.J.Freaks

韩国国籍，喜爱身着女装，但是其高超的贝司技术不容忽视。

ショボン

作为鼓手的技术不得不让人敬佩。同样是[Mint]的一员的他，在nico存在的[Mint]作品中也展现了他十足的实力。

少年T

初期以吉他弹唱为主，有着清爽干净的少年声，和着吉他自弹自唱的作品不加过多修饰，却足以打动人心。

MARiA

安稳的歌声充满少女的力量感，唱功和感染力上都引人注目，与とくP组成组合“GARNiDELiA”在niconico大会议的表现同样可圈可点。

とくP

2009年以一首初音原创曲《COLOR》在nico投稿吸引了大家的目光，原来他就是阿部尚德——一位如假包换的职业音乐人，四月新番《此花未闻》中就有他进行编曲的配乐！



こげ犬

声线偏高偏清亮在演唱女声音阶的曲目时也游刃有余，经常和他人合作创作可爱而搞笑的恶搞歌曲，本人打着“预备魔法师”的旗号在生放送中为大家带来欢乐，参加了多个同人CD制作，专业声优学校毕业，目前在向着成为声优而努力。

喜欢唱见、V家或者仅仅只是爱好动漫音乐的发烧友都不应该错过本次活动！《掌机王SP》将作为合作媒体对本次活动进行追踪报道。更多关于本活动的详细新闻请参见活动官方博客：http://blog.sina.com.cn/u/2120296185



本辑登场的是女声优中擅长为男性配音的白石凉子小姐，无论是配音还是现实里都很呆萌的她不是太有正统女主角命，而且个人以为白石姐姐并不算很上镜，真人比照片可爱得多呀……

白石凉子

本名：白石凉子
出生地：日本奈良县香芝市
血型：AB
生日：1982年9月7日

白石凉子，日本籍女性声优兼歌手，以给少年男性配音为志向进军声优界，是著名声优养成学校青二塾的大阪学校18期毕业生。演绎过的角色中最为国内ACG爱好者熟悉的，是《旋风管家》的男主角绫崎飒。白石长相甜美，外貌和声音都近似邻家女孩，外表年龄看起来要小很多。

尽管日本女声优配少年声的情况极其普遍，但白石凉子的磁性嗓音令她在演绎男性角色时有着先天优势，她本人也表示配少年声比配女声更为简单，特别是早期作品里，男性角色的配音比例出奇地高。细数一下会发现，白石的出道作品是《闪灵二人组》，为少年时期的天野银次配音；在第一部主演作品《心动的日子》演绎白鸟隆士，加上前文提到的绫崎飒，诸多男性角色可谓白石成长之路上的重要路标。真正让广大游戏迷熟悉她，并彰显出其女性魅力的，是2004年发售的3D格斗游戏《铁拳5》，一口略显粗鲁但又可爱满溢的大阪腔，让风间飞鸟和白石凉子的名字牢牢留在男性玩家的心中。近年来演绎的女性角色愈加增多，据说是她为了“发掘自己内心的女性一面”。

从幼童到20岁以下的大男孩，从10岁左右的少年到30出头的御姐，白石都能扮演得得心应手，在TV版动画《口袋妖怪AG》的前半段里，她还为不少口袋妖怪配过音。

主要作品1 《铁拳》系列

扮演角色：风间飞鸟

自《铁拳5》登场以来，风间飞鸟就后来者居上，拥有全角色中的顶尖级人气，大有超越姑妈风间准之势。（要知道最初飞鸟只不过被看作准的替代品。）与莉莉的百合剧场、露着白皙大腿的“通天阁装”、骑着自行车飞檐走壁并救下一只危急的小猫……飞鸟尽管不是主角，却得到了浓墨重彩的刻画。配合该角色的大阪出身，白石凉子使用了自己得意的大阪腔。虽同为关西方言，比起九转十八弯的京都腔，大阪腔显得直白而乡土。为了凸显飞鸟的武家出身，白石特意将声音压扁，但仍注意保持了语调的平直，没有产生丝毫“不良少女”的感觉，如果有人看过今年的4月新番《学园支援团》，就能明显地听出白石配的关西腔女混混和飞鸟的差别了。



主要作品2 《战场的女武神2&3》

扮演角色：尤莉娅娜

白石使用东京腔，给人的直观印象就是一个“受”字。出身名门贵族的尤莉娅娜本身设定得中规中矩，高傲自信的同时也极为自律，指挥和作战能力都是士官学校中的佼佼者。不过致命的缺点是，在游戏前期，身为精英A班的她对主人公所在的吊车尾G班抱有强烈的鄙夷情绪——没有玩过游戏的玩家听到这估计也该明白了，这货又是个傲娇啊！

尤莉娅娜的人气得益许多方面，大量的脸红场景、伟岸的胸部加泳装服务，当然空气般的女主角和不太平衡的游戏系统也狠狠地立了一功。在第一遍通关时该角色不但无法加入，最后还领了个便当，但玩家得知加入条件后立即狂喜乱舞，义无反顾地投入刷刷刷工作。人心有时便这样啊，对一样东西的在乎程度，往往取决于自己曾经付出了多大代价。



主要作品3 《最终幻想 零式》

扮演角色：蕾姆

《零式》尚未发售，蕾姆的情报公开度在现阶段相当有限，前文的“前线狙击”中已经说得八九不离十。当前公布的预告片里，蕾姆是制作人用来演示操作的主要角色，擅长魔法，品貌端正，说话也是字正腔圆的东京腔。当然在时髦度满满的“《最终幻想》系列”里，我们也很难想象有角色操着关西腔说话，但放眼ACG界，关西腔和呆毛一样都属于呆萌范畴，大体上关西腔的角色要么是热血武斗派（白石凉子就是典型例子），要么粗野奔放，又或者多少有些怪癖。大小姐型和弱气场型的角色，基本可以放心地盖上“东京腔认可”的印章。（偶有京都腔客串。）蕾姆的声线位于少女偏幼的位置，近似《高达00》中的艾纽，推测在剧情中会有诸多不安或悲伤的情绪表现——毕竟《零式》对零班学生的描述之一就是“深知战争的恐怖却又要勇敢面对”，期待白石在这个世界一流RPG系列中能有上佳表现。

喉部手术

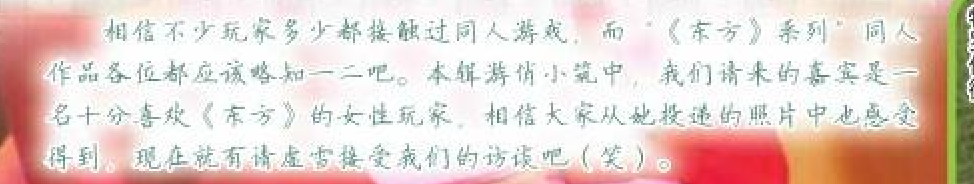
喉咙是声优吃饭的本钱，一次危及白石声优生涯的病情于2007年降临。长期的喉咙痛令她不得不经常到医院接受治疗，在药物渐渐不管用的情况下不得不做了喉部手术。受此影响，同期的《旋风管家》第十集使用了原创剧本，且完全没有绫崎飒的台词。好在康复情况不错，声线也没有受到负面影响。





《天才麻将少女》清澄高校麻将部5名主角的声优，左起分别是钉宫理惠（片冈优希）、小清水亚美（原村和）、伊藤静（竹井久）、植田佳奈（宫永咲）、白石凉子（染谷真子），那句话怎么说来着……“业界的良心”？





相信不少玩家多少都接触过同人游戏，而“《东方》系列”同人作品各位都应该略知一二吧。本辑游俏小筑中，我们请来的嘉宾是一名十分喜欢《东方》的女性玩家，相信大家从她投递的照片中也感受得到，现在就有请虚雪接受我们的访谈吧（笑）。



■《东方》爱丽丝·玛格特罗伊德



■《东方》魔理沙

昵称：虚雪
年龄：20
身高：159cm
生日：4月10日
职业：学生
星座：白羊座
性格：时大叔时少女
喜欢的游戏：很多
喜欢的动漫：很多
喜欢的颜色：黑、白、红
喜欢的电影：很多
喜欢的音乐类型：偏美声和萌系的都喜欢
喜欢的男生类型：好男人XD
口头禅：无

游俏小筑

酷洛洛： 早上好呀！

虚雪： 早（=ω=）。

酷洛洛： 早上10点就找你访谈，不会打扰你吧？

虚雪： 我刚刚睡醒XD，大丈夫（=ω=）

酷洛洛： 那先请虚雪给各位读者介绍一下自己吧。

虚雪： 哟！大家好~我是虚雪~嗯嗯……在下貌似是大叔心的大妈一名。（¯﹃¯）对于接受这次访谈还是有点惊讶的~于是……本人说话很废的感觉，请大家别介意，嘟嘟噜~

酷洛洛： 嘟嘟噜？这打招呼的方式，虚雪是有看《斯坦因之门》吧。

虚雪： 有啊，哈哈。虽然看的时候要重复好几次才能明白里面说的话……话说凶真真是话多得要命。

酷洛洛： 这动画确实不错，为了看动画版我都直接放弃游戏版了，等动画播完再玩PSP版（-v-）。

虚雪： 我去！你不能这样的啊（=.=），虽然我也没玩游戏版……

酷洛洛：你投递照片的时候我就发现，里面很多都是《东方》的COS服装，你看起来应该很喜欢"《东方》系列"吧。

虚雪：对啊--因为东方里的很多角色的二设（二次设定）都很萌，当然一设也很不错的。而且和朋友一起玩《东方绯想天则》是一种很快乐的事情（=ω=）。

酷洛洛：我好像只玩了《东方绯想天》，《则》还没玩过。

虚雪：（=ω=）其实差不多--有空我们来飞一盘吧！不过我很沙包噢（=.=）。

酷洛洛：你平时除了《东方》外，还会玩些什么游戏？

虚雪：掌机类的话我会偏向音乐游戏和文字游戏。所以大多都是玩《太鼓达人》和《初音未来》。近来玩《俺妹》，《超时空要塞》也玩了一下……不过很快就放弃了OTL。迟下打算尝试《怪物猎人》。

酷洛洛：话说《超时空要塞》，你是偏向绿毛派（李兰花）还是偏向女王派（雪莉露）？（小编胧月围观ing）

虚雪：必须女王（￣-￣）！

酷洛洛：你还玩《俺妹》呀，从你投递那张拿着PSP的照片来看，如无意外你已经通了黑猫路线了吧。

虚雪：对呀。

酷洛洛：黑直长是王道，咳咳……



■《化物语》羽川翼

■《魔法少女小圆》晓美焰

■《海猫鸣泣之时》阿丝磨德乌丝

■《东方》蕾米莉亚

■《海猫鸣泣之时》右代宫楼座



■《我的妹妹哪有这么可爱》黑猫

酷洛洛：听说你好像在准备CJ的Cosplay比赛是吧

虚雪：对啊，是双人赛。

酷洛洛：如果这场比赛赢了会怎样O-O？

虚雪：貌似是晋级去上海比赛吧，不过我没什么信心啊教练（T_T），有很多很强的Coser呢。

酷洛洛：嘛，比赛胜负由它去呗，你们玩得开心就好。

虚雪：对啊（=ω=）。地区赛还可以去广州玩，顺便吃个够，某雪是吃货XD。呐呐，酷洛洛酱有什么好吃的地方介绍？



■《超时空要塞 边境》雪莉露·诺姆

□《东方》魂魄妖梦

□《东方》博丽灵梦

■《超科学电磁炮》初春饰利

■虚雪绘画的同人作品。

酷洛洛： 你说广州么？肠粉、牛杂、鸡蛋仔、钵仔糕、杏仁饼、生面、各种早茶点心吧。

虚雪： 我经常跑去那边吃牛杂的噢－，上次还特意去广州吃云吞面了（说到吃就精神来着）。

酷洛洛： 我开始有点饿了，编辑部这边可没有牛杂（T.T）。话说虚雪是哪里人？

虚雪： 东莞。

酷洛洛： 我倒想知道东莞有什么特色小吃（0-0）。

虚雪：（=ω=）东莞么？唔……石龙麦芽糖、柚子皮、麻涌香蕉、腊肠、沙田柚、白沙鸭、道窖粽子什么的！

酷洛洛： 麻涌香蕉是什么东西0-0？

虚雪：（=ω=）就是麻涌镇出产的香蕉啊－很好吃的。我经常吃（=.=）哼哼哼……因为宿友是麻涌人。

酷洛洛： 虚雪在学校是读什么专业的？

虚雪： 工商管理的说(＝ω＝)。

酷洛洛： 那有没有想过毕业之后从事什么工作？或者说将来向往哪方面发展呢？

虚雪： 这个嘛……毕业之后想边开女仆店边画同人什么的。

酷洛洛： 虚雪原来还画同人呀？

虚雪： 嗯……空闲的时候会画画同人什么的。因为自己比较喜欢画画，但是技术方面各种还未到位。所以还是继续努力什么的噢－

酷洛洛： 那有没有特别喜欢画的作品呢？

虚雪： 必须《东方》无误。



酷洛洛：话说6.1你是怎么过的？

虚雪：儿童节么，别提了……那天要上课，于是和老师过儿童节（笑）。不过儿童节还是收到很多朋友的祝贺短信和贺图之类的，咱们都是大龄儿童呢。

酷洛洛：话说自己6.2那天回编辑部的时候，还看见旁边学校在组织旅游，怨念死了。

虚雪：呜呼～人在江湖身不由己啊（喂喂！你感叹什么啊！）

酷洛洛：最近有去看什么电影没？

虚雪：最近倒是没看什么电影。但是想去看《加勒比海盗4》啊，酷洛洛酱你呢？

酷洛洛：那可以推荐你看一下《加勒比海盗4》了，不过船长在里面乖巧了不少，倒是巴博萨在里面显得特帅气、严重抢戏份。另外美人鱼是亮点哦（=v=）。

虚雪：其实《加勒比海盗3》里面船长的戏份也少了很多。对啊！看简介的时候说那些美人鱼都是超模！

酷洛洛：好了，时间也差不多了，最后请让虚雪和各位读者说几句话吧~v~

虚雪：噢，谢谢大家的围观（=ω=）某雪日后会在COS方面不断努力的噢～绘画方面什么的我还是会继续锻炼……嗯！顺便在这里求各种画师指导呀（真心的）。最后要是有什么好吃的，记得再告诉我哦（鞠躬）。

游俏集会所 紧急任务

任务内容：向全国掌机女玩家征集个人私照，然后在与小编的畅谈中向读者展现你自己。

任务条件：请附带个人照片作品，例如Cosplay私影或艺术照，最好再附带自己与掌机的亲密合照哦。

任务奖励：来自全国各地《掌机王SP》读者的围观以及少量稿费。

联系E-mail：pgking@263.net



栏目主持：阿鲁

游戏美图秀

从1997年连载至今的《海贼王》相信只要对漫画或动画感兴趣的人，多多少少都对其有所了解。这次借着3DS平台《海贼王》作品的登陆，奉上该作品相关美图，看看这些图有没有让你重拾多年前的感动呢？

半夏：路飞快放开你手上的熊猫。

酷洛洛：那个谁的肚子里不应该是可乐么。

阿鲁：这是赤裸裸的广告啊！

白菜：要是布鲁克在的话，肯定又要说骷髅冷笑话了："这氛围，这景色，真是让人激动得满头大汗啊，虽然我已经没有汗腺了……"

半夏：乔巴的手……好短……

阿鲁：这个场景超感人，当时看的时候差点泪崩，薇薇公主赛高！


酷洛洛：戴起面具的乌索普就是帅！
白菜：哪里有乌索普，这是狙击王！
酷洛洛：佩罗娜算是《OP》里少有的萌妹子了。
阿鲁：说她坏话当心被幽灵穿透身体！
白菜：现在是傲娇妹子了。

经典主题乐园

好游戏 永远不过时

本栏目相关软件、游戏收录于《口袋光环》"精彩栏目"目录中。

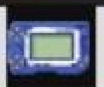
栏目主持：苍穹

本辑主题 海盗

▲典型的海盗形象，只不过黑眼罩跑到了鹦鹉的脸上。

近期正逢《加勒比海盗4》热映，小编们也组团去一睹了3D版杰克船长的风姿，本辑经典主题乐园就请读者们熟悉的老朋友"纸鸢"来说说海盗吧！"海盗"这个词儿会让人不由自主地往"坏"上联系，毕竟在普通人的印象中，"盗"绝对不是什么光彩的事情。然而在各种艺术作品中，海盗却是一个经久不衰的主题，再加上近年来各种影视作品中海盗们"盗亦有道"的形象，更使得这个原本就非常神秘的群体更具吸引力。下面，就让我们来回顾一下老游戏中的海盗吧。

文 欠揍纸鸢



海贼王 伟大航路的战斗

原机种：WSC	模拟器：pSwan	适用机种：PSP

游戏类型	FTG
游戏年份	2002年

谈及与海盗相关的ACG作品，最大名鼎鼎的自然非《海贼王》莫属了。这款《伟大航路的战斗》中的角色阵容非常豪华，路飞海贼团的成员悉数登场，再加上其他的众多隐藏角色，可供选择的人物多达13人，这对于一款WSC上的格斗游戏来说实在难能可贵。虽然游戏中的角色形象是Q版，但是实际操作起来就会发现一招一式都设计得有板有眼。游戏的系统也另辟蹊径，与一般2D格斗游戏不同，本作中的场地非常大，这就给了玩家很多的不同的选择，像是善于逃跑的乌索普，便可以借助广阔的场地东躲西藏并伺机出手攻击。除了简单的招式之外，角色还有各自的必杀招式，在发动必杀技时，画面特写更是魄力十足。在游戏后期还会出现2人组队模式，玩家可以随时更换角色，令战斗更加富有变化性。最后，不得不提的是游戏丰富的隐藏要素。原作粉丝们非常熟悉的"通缉令"，在本作中成为了隐藏要素的开启条件。游戏中总共有60张"通缉令"等待玩家收集，通过这些通缉令，玩家可以得到隐藏人物、隐藏招式等等。



▲路飞大战山治，在当时的WSC游戏中，本作的画面绝对数一数二。

特别推荐

大航海时代外传

原机种：PS | 模拟器：– | 适用机种：PSP

游戏类型 SLG
游戏年份 1997年

要想从游戏中了解真正海盗，就不得不提昔日Koei的“《大航海时代》系列”。在该系列中，玩家可以扮演一位船长，率领自己的舰队进行贸易、私掠、追捕、探险等海上任务。虽然该游戏具有极高的自由度，但仍然设定了一个故事主线，如果玩家偏离主线剧情就可能会致使故事情节中止。这款《外传》在剧情上和《大航海时代Ⅱ》有着密不可分的关系，因为其故事背景就设定在2代结局的几年后，因而游戏的世界观、操作、画面、音乐都和2代如出一辙，最大的区别是加入了更多新的任务、交易品以及主人公和剧情等。在本作中玩家可以从两名主人公中选择一名进行游戏，其中的一个角色正是海盗船船长萨尔巴多尔·雷斯。本作不但有汉化版而且PSP可以完美模拟，喜欢该系列的玩家不要错过了！



▶游戏一开始的选人画面中，便可以看到男主角的“海盗”职业。

失落的维京人

原机种：GBA | 模拟器：DSTWO/gpSP | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 2003年



◀原本粗犷的维京人，被Q版化后的形象实在很喜感。

在遥远的过去，有一个群体几乎和“海盗”画上了等号，那就是维京人——戴着头盔、蓬头垢面、满脸胡须的他们，总是乘船外出袭击村庄、掠夺物资，然后满载而归。以维京人为主题而广为玩家所熟知的游戏——“《失落的维京人》系列”出自大名鼎鼎的暴雪之手。由于维京人是北欧人种，所以这款游戏在欧洲尤其受欢迎。后来为了纪念加入游戏制作行业十周年，暴雪重新制作了GBA版《失落的维京人》，这也是北欧们海盗在掌机上的首次亮相。在这款2D卷轴动作游戏里，玩家要操纵三名能力各异的维京人展开冒险，如何合理运用3个主角的不同能力，逃出一个个复杂的迷宫也是游戏的乐趣。游戏中的角色都是Q版形象，不仅动作搞笑，对白也相当幽默。《维京人》在业内的评价很高，其优秀和新颖的创意也为无数粉丝所称道。

黑水海盗

原机种：SFC | 模拟器：SnemulDs/snes9xTYL | 适用机种：NDS/PSP

游戏类型 ACT
游戏年份 1994年

本作在MD和SFC上都有登场，虽然游戏的名称完全一样，而且登场的三名海盗主人公也完全一样，但是游戏类型上却有所不同，甚至可以说是两个完全不同的游戏。MD版是一款平台动作游戏，画面比较精美，但游戏的整体素质非常一般；而这次要介绍到的SFC版，则是一款正统的清版ACT，操作感和打击感俱佳，虽然招式的数量不是很多，不过玩起来整体感觉还是非常优秀的，三名角色也各有特点。游戏的整体风格透着美式游戏一贯的粗犷，无论从游戏包装盒的封面，还是实际游戏内容中都能很明显地体会到。游戏的难度很低，尤其是杂兵的攻击意识较弱，哪怕是对动作游戏不太在行的玩家，也应该能玩上一阵。而对于喜欢ACT游戏的玩家来说，游戏中大量的巧妙设定（例如类似STG的BOSS战）也会让人由衷地赞叹一番。



◀海盗是男人们的专属职业？至少在游戏中并非如此。

战车浪漫

栏目主持：苍穹

《重装机兵》是一款非常注重细节的游戏，从NPC的台词到各种稀奇古怪的道具，玩家总能从中发现制作人的奇思妙想，本次专栏就来聊聊贯穿系列始终的一些细节。而在本辑栏目过后，“战车浪漫”就将暂时告一段落，非常感谢一直在回函中支持本栏目的读者们。尤其是署名为“快乐的杀猪人”的读者寄来了一封长信，由于信封上的地址遗失了一半，无法给你回明信片，只好在这里向你表示一下感谢！

贯穿“《重装机兵》系列”的种种要素



红发

在游戏作品中如此看重发色的并不多见，相信玩家们都知道“《火纹》系列”的主角多为蓝色头发，而在“《重装》系列”中，有着一头红发的人物绝对不会是小角色。初代中有着鲜红发色的是红狼，强大的他一直是主角努力追赶的目标，而凭借血肉之躯与战车相抗衡的一幕也成了系列粉丝心中抹不去的伤痛。虽然初代中女战士也是红发，但在SFC的重制版中却改成了金发，不知道制作人是何用意。2代一开场，为保护主角而身亡的玛利亚也有着一头红色的秀发，主角由于无法忘怀这位“亲人”进而走上了爱恨交织的复仇之路。《沙锁》中的红狐身为赏金首之一，凭借其异常强大的实力令玩家们难以忘怀，而同样有着“赤色恶魔”外号的她也总是让人联想起初代的那位红发男子……《钢季》中拥有红色头发的是女性修理工梅古（メグ），遗憾的是她并没有给玩家们留下太深刻的印象。最新的3代自然不必说，一头红发的主人公的身世背景绝对是系列主角中最为复杂的，而“系列史上最强的Lv1角色”也绝非浪得虚名。



明奇博士

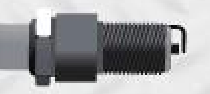
这位疯狂的科学家所擅长的电击疗法堪称“游戏史上最真实和疯狂的复活方式”，专心于研究的他不收取一分钱，游戏也因此不会Game Over。系列每代作品中都有他登场，虽然官方并没有说明这些明奇博士是否是同一人，但是玩家们对他真实身分的种种猜测却越发精彩，以前在栏目中介绍过的初代经典谣言，就是以“明奇阴谋论”为核心展开的。



明奇博士身边总能见到两个“人”：一为长相酷似科学怪人的助手伊格尔（イゴール），另一个就是声称自己是“世界上最漂亮的大脑”的罗拉（ローラ）。这个奇怪的组合也成为了系列的一大特色。



神风家族

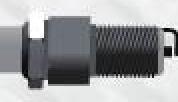


日式RPG作品中总会有一两种经典的怪物令人过目难忘，进而成为系列的一种标志，比如《DQ》中的史莱姆、《FF》中的陆行鸟，而说到“《MM》系列”的标志性怪物，神风一族绝对是当仁不让。初代中能遇到的普通杂兵叫做神风弹，而“神秘人”正确译名应为“神风先生”，其极低的遭遇率和超高的逃跑率让玩家们恨得牙痒痒，2代中的赏金首名为神风国王，3代则是神风女王，《钢季》中的神风骑士坐上了战车，而《沙锁》则有两个带“神风”字样的赏金首：神风王子和凯撒神风。除了善于逃跑外，猥琐的眼神和表情也是这一家族的共性。





组合装置



初代中的“激光炮”可以由眼镜、光镜、宝石镜和太阳镜4块镜片组合而成。2代中的“LOVE机器”则是由4个英文的零件组成，其中不乏一些恶搞功能，诸如“嘿嘿嘿”、“哈哈哈”之类的坏笑声。《沙锁》中的组合装置同样是“LOVE机器”，遗憾的是由于赶工，其中不少组合都没有实际的功能。《钢季》中的装置是由十余张设计图组合出的奥丁炮。而3代中的则是可以对3个位置的部件进行组合变换的量子娃娃。系列中的这些特殊装置的作用或强力、或搞怪，而玩家们一边组合尝试、一边用笔记录的乐趣也延续至今。



R WOLF战车

被玩家们统称为“红狼战车”的R WOLF也是历代作品中全勤出席的一大要素，自从初代从那位悲情战士手中接下这辆战车后，R WOLF就一直在系列作品中传承着一种精神，强大的实力也让它在每一作中都能承担击败最终BOSS的重任。R WOLF在系列作品中惟一一次没有以此名字出现是在《沙锁》中，事实上该作中使用的名字“メルカバ”正是R WOLF战车的原型——由以色列开发的梅卡瓦主战坦克。





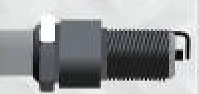
玛丽琳



玛丽琳（マリリン）这个名字在系列中有特殊的含义：初代中位于电波塔的男子就请求主角们去下水道把一个名为玛丽琳的人偶捡回来，而在重制版中玩家们可以清楚地看到，这个玛丽琳人偶的外形酷似玛丽莲·梦露在《七年之痒》中裙摆飞扬的经典造型；2代中港口一位极有人气的舞女名叫玛丽琳，玩家可以选择买下一间屋子送给她，每次前去她都会要求玩家购买各种家具，而当玩家到达恶魔岛后，却会发现许多与她长相一样的零部件——原来玛丽琳只不过是它们中的一个而已；《钢季》中的玛丽琳一跃成为堂堂赏金首，悬赏金额高达2万5千元；而3代中玛丽琳机器人则位于棒球场中，不过存在感薄弱了许多。



迷你游戏



说到“《MM》系列”的迷你游戏，最先在粉丝脑海中浮现的是哪一个？相信对于大多数玩家而言，青蛙赛跑的小游戏会是印象最为深刻的。在下注以后，这些以历史伟人为名的各色青蛙就会使出浑身解数冲向终点。笔者至今仍记得小青蛙“拿破仑”，第一次看到它踮起脚走路的模样时震惊得下巴几乎都掉到了地上。当然，从2代开始出现的“战车砰砰”以及3代的“战车汪汪”都是极富特色的迷你游戏。



其实上面所罗列的只是比较明显的要素，其他贯穿系列的细节还有诸如松、竹、梅旅馆，睡觉遇到蚊子被吸血，各种华丽的家具装饰，利用传送失败获取再生丸等等，本系列所能发掘的内容还有太多太多，作为系列粉丝之一的笔者也希望《重装机兵》可以一路走下去。



不久前忽然很想入手3DS，但问了很多地方都没有日版，只好作罢。本来还安慰自己暂时省下一笔钱，可几天后去医院处理身体一个小问题时，又捎带着把其他小问题也一并处理，结果一下两台3DS的钱就浮云了……心疼啊。健康就是这样，虽然都是不耽误事的微疾小恙，但留着会有小小的不爽，而攒一起去治疗的话开销也挺让人心疼。总而言之言而总之，健康一定要注意，不然连玩游戏都受影响呢。

头疼

工作太忙了，总加班，不过据说工资要涨。有时中午上班感觉困、头疼，难受一下午。请问小编们出现过这种情况么？怎样克服头疼啊！

石家庄 刘梁

苍穹：每天自觉加班的闪过……

白菜：乌冬锅锅表示："公司是我家"。

阿鲁：中午吃晚饭后小睡一会可以缓解头痛，要是还痛，那就去医院看看吧。

马修：会不会和涨工资太高兴有关系啊……以上玩笑，好好睡几天觉，自然就好了。

辐射？

各位小编好！本人入手了3DS，蓝色日版，但实物的颜色看上去是绿色的，不像《掌机王SP》上说的蓝色（看过美版机，是蓝色的）。请问小编中有3DS的，有没有这种情况，还是日版机受到辐射，变异了，嘻嘻，谢谢！

Infinite

苍穹：实机颜色的确有些偏绿，不用担心辐射问题。

马修：特意看下公司的蓝色3DS，颜色在蓝色绿色之间……

小编逸闻

隔墙有耳

某天众小编到楼下的快餐店吃饭，因为最近大家都热衷于《BBCS2》，因此晚饭的话题也离不开这个。当谈起其中被称为"最弱"角色的赤鬼时，阿鲁开始以不屑的语气大谈赤鬼的投技和应对方法，正当他侃侃而谈的时候，众人才发现"赤鬼使"老编一直坐在背后……

转正饭

做完这辑《掌机王SP》白菜即将踏上年假的返乡旅途，孰不知两场阴谋正在编辑部内酝酿，新小编半夏以及隔壁UCG新人狼来了的转正饭都默默选在白菜回家时请，嘘，大家小声点，不要让白菜听见。

只言片语 希望能找到一个和自己有共同爱好的女朋友。（福州 小贝兹）

掌门话题 掌门话题 2011年E3游戏展观后感

白菜 Wii U的公布想来对3DS的软件阵容起到了正面的影响。最新的《铁拳》上3DS确实令我非常开心。PSV比起背触功能外，我更看重华丽画面+便携的组合：《苍翼默示录》与《街霸×铁拳》登陆该平台，然后在3G的支持下实现无延迟联机对战。次世代家用机上《灵魂能力V》也在开发中了，相信也少不了PSV的份。虽然好像全是说的FTG，不过此刻我激动的心情只能如此表现。

LIKY 感觉任天堂对于3DS开始猛地发力了，《超级马里奥》、《动物之森》、《马里奥赛车》等众多的第一方作品如井喷一样公布，让人目不暇接，明显是为了应对PSV的强大威胁，硬件、价格都拼不过，只有靠大把软件的堆叠赚取人气了。

阿鲁 今年的E3就看了看索尼的发布会，演示的游戏里没有本人感兴趣的，不过当PSV价格公布的时候着实震惊了，249美元的价格对于已经工作的人来说毫无压力，对比一下机能和价格，这简直就是物超所值，接下来就是期待TGS上PSV的作品群了，希望能看到自己喜欢的作品在首发之列。

马修 今年E3最精彩的无疑就是PSV了，作为《无双》FAN，本人最看好的PSV游戏自然是《真·三国无双》，掌机版的《无双》做到这种水准，想不喜欢都难。任天堂的Wii U够惊艳，尤其是打高尔夫演示时球杆过后扬起的沙土效果，互动效果看起来不错，接下来就看任天堂的创意了。而惟一让我怨念的，就是熬夜看完任天堂的发布会，也没看到期待中的3DS版《大战争》。

苍穹 本次E3的亮点很多，让我感兴趣的作品也着实不少，最期待的游戏莫过于《生化危机 启示录》，整体很有5代追加章节《迷失噩梦》的感觉——这才是《生化》！至于PSV不用多说，就等发售了。期待下次小编形象更新时我腰间的两台掌机都能Level Up（笑）。

乌冬 PSV再次挑战了掌机机能的极限，整体画面表现力非常惊人，从《未知海域》的演示视频来看已经接近PS3的水准，不禁令人遐想《MHP》登陆PSV的话会进化成什么样子。不过比起画面，更令人惊讶的还是价格，竟然和当年PSP豪华版的首发价格差不多，看来Sony这次也是不惜亏本都要力捧PSV了。任天堂则继续剑走偏锋，继掌机用完双屏的点子后，这次终于轮到了家用机，期待在家用机上双屏游戏会是怎么一个感觉。

半夏 PSV售价的公布确实震撼，另外从《真·三国无双》的宣传影像看，也许这种独特的操作手法能够让《真·三国无双》成为未来我第一款完美通关的动作游戏（两眼放光状）。Wii U确实创意十足，搭配Fit板等其他Wii配件确实能创造出很多有趣的效果，目前售价和具体参数都没有公布，十分期待。

胧月 Wii U虽然一副准备不足的样子，但有着相当广阔的应用前景，加上大量公布的第一方大作阵营，完全掩盖了岩田聪蹩脚的英语和雷吉的闪烁其词（笑）。索尼方面的重量级消息自然是PSV的定价，进一步提高了对3DS胜算，不过当前的游戏阵容尚比不上任天堂。整体感觉，两家公司五五开，任天堂略占上风。

酷洛洛 以前是PSP跟着PS3走，现在轮到PS3跟着PSV走了。

教材完全解读

数学作业留的是书上的题，为了图省事我在放学后买了一本《王XX教材完全解读》，回家后，我发现这本书上没有课后习题的答案！我的18.70大洋啊！两本《SP》没了，555……

双鸭山 冰焰

乌冬：和优等生打好关系才是按时完成作业的王道，你懂的……PS：好孩子千万别学。

马修：我小学时候记得老师有本黄皮书，上面是课后题的标准答案，那绝对是我童年最想得到的一本神书。



大明白

我有一个同学是个“大明白”，而且是很能吹牛的那种，他用过的惟一和游戏机贴边的东西是一个PSP外形的MP5，明明对游戏没有半点了解，却总和一些不懂游戏的同学显摆，如“世界上有三大掌机厂商：索尼、任天堂和微软”、“在PSP上玩过的最好的游戏是《黄金太阳》”……小弟想在这征求一个既不破坏我与他的关系，又能让他闭嘴的办法……

辽宁 野原新之助

苍穹：说服他购买《掌机王SP》即可（摊手）。

阿鲁：唆使他沉迷于另外一个领域，这样他就不会再讨论游戏相关的东西了。

白菜：那要看你们俩到底有什么关系可以破坏了。要知道爱吹牛并不是什么好品德。

马修：如果是好朋友，就在一起吃饭时候和他好好说；如果一般关系，他吹牛时你戴上耳机就好了。

泄密之后

由于我哥泄密，我自己有钱买PSP的事被老妈发现了。但令我惊讶的是，老妈和我十分和谐地达成了每天游戏两个小时的协定，还帮我偿还了300元的债务！于是乎，我强烈要求每天只玩一个半小时……

另外，上次中的“Capcom主题贴纸”一直没舍得贴，一日带去学校炫耀，不了变成了一场拍卖会，盛况空前啊！其中《MHP3》的贴纸被拍得5元高价，其次为《洛克人》2元、《逆转》2元，《Capcom VS Marvel 3》0.5元，这不算JS行为吧?

嘉善 Solo

马修：你哥为什么要告发你啊，找找原因。

阿鲁：你有一个好妈妈，要珍惜。

苍穹：这种“友好条约”还真不错，我当年咋没遇到这待遇……

白菜：你的母亲是个通情达理的人，这是件值得庆幸的事。

乌冬：《Capcom VS Marvel 3》的要价应该再加3毛，这样你就可以买一本未加页前的《掌机王SP》了。

四格漫画·吃烧烤









怎么会这样……

一天，我和同学准备联《口袋妖怪》，谁知道机子才刚拿出来，班主任就进来了，结果她是左口袋一个NDSL、右口袋一个iDSL走进的办公室。而我们的NDS，就只有等家长会由家长来拿了。

南通 自由与正义

乌冬：这时你应该发动NDS的自动伪装技能，说它是一台电子词典，并结合英语课本使用。

白菜：学校联机有风险，下手需谨慎。

半夏：等你们的机器拿回家就会发现所有精灵都升级了，老师其实才是《口袋》高手！

马修：半夏说的有可能，不过还有另外一种可能，你苦心练到100级精灵、珍惜精灵、闪光精灵、神兽都被交换成了几级的路边怪物。

寻宝启示录

我穿越死亡的区域，
用橡胶与铜丝引导雷电之力，
我在暗夜下打开充满能量的宝箱，
我用取暖之物来把光亮隐藏光亮，
我在每一刻都躲避捕食者的搜寻，
唉，偷偷玩PSP真累……

苍穹：（拍肩）知足吧兄弟，你问问当年躲在被窝里玩GB和GBA且没有背光板的同学就知道自己是“身在福中不知福”了。

白菜：GB砖机时代，有一个周边叫灯光放大镜，我初中的夜晚几乎都在它的陪伴下度过。

马修：一开始我真以为是一个冒险游戏的桥段呢……

好孤单

班级里玩RPG的只有我，好孤单啊！小编们以前有没有遇到过这种情况？他们说RPG不耐玩，你们是怎么认为的?

厦门 风火之龙

阿鲁：这不挺好的么？没人和你抢机器了啊！

胧月：为什么要耐玩？好RPG多得玩不过来了。

只言片语 虽然买了很多《掌机王SP》但还是第一次寄回函，为了证明寄回函是对的让我上“掌门人”吧……（上海 黄晨捷）

宠物

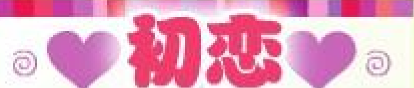
最近买了两只小仓鼠，养了一个月居然生了！不过只有3只，在凌晨5点生的。问一下小编有养过什么宠物吗？还有为什么我的奖品M3烧录卡没有内存卡？

上海 Shadow

酷洛洛：哇噢！三只小仓鼠耶，萌死了。不过要注意仓鼠有很强的领地意识，如果放在一起养的话笼子不能太小，尽量避免因争地盘而出现互相撕咬。另外关于这位读者的烧录卡奖品问题，烧录卡一开始并没有配搭TF卡，需要玩家自行购买。

阿鲁：养小强算不算？

马修：小时候养过的大蚂蚁、蟋蟀什么的算不算？



初恋

感谢《掌机王SP》！当我在156辑上说了自己的愿望后，我在5月1日遇到了我的“高岭爱花”，还是我的初恋。我在5月3日把她追到手，5月6日我们约会，在街上手牵手，好幸福啊！但这几天她要读书，两个星期才能见一次面，真的好想她。

清镇 红茶

阿鲁：读书时的恋情是最纯洁的，好好享受吧。

马修：你这RP爆发得也太是时候了……祝福你们。

157辑调查之是否购买了3DS，购买了哪些游戏？

还没买，不过很快就入手了，商家报价1600+，还算合理。（马修回复：报价……还是看实际价格吧，另外注意主机版本。）

广州 連爷

我还没有，但有几个同学已经入手，他们坚持坐等破解……

宁海 小强

游戏已买，游戏是《街霸》，我是卡饭！

杭州 Ayano

买了3DS，但目前只是用AK2i玩NDS游戏，希望暑假时能入手《塞尔达传说 时之笛》或《生化危机》。我的FC码：0602 6332 9015。

江门 装神

做梦都想买……

合肥 陈楠

如果买了，我是十万个绝对会买《生化》的。不过……我还没买3DS。

昆明 polise

还没有，坚持等待神游版……

呼和浩特 1：新：1

我很喜欢3DS，可是钱攒不够，等哥钱攒够了，要买《死或生》、《海贼王》和《生化危机》。

盐城 无定风波

还没，不过高考后3DS会有的，3DS《塞尔达》也会有的。

哈尔滨 Isaac

我想等破解前夕才买，游戏的话……入手《雷顿》不误，《海贼王》少不了。

中山 荟麻

还没有，什么时候《口袋妖怪3D》、《Fate 3D》、《深爱3D》在3DS上登陆我再买，或者出3DS烧录卡一年之后（降价之后？）再买。

北京 郝俊

马修：本人最近也很关注3DS，尤其是网店目录里那些1600多元的报价，这个时候最好点进去看看真相……此外，买3DS一定要注意版本问题哦。

158辑调查之对2011 E3的期待

期待PSP2，期待新掌机的游戏。

浙江 杨剑

期待有更多的NGP的报道！

上海 小强

3DS《塞尔达》、咖啡计划、NGP发售日期。

北京 海豚

去年E3上3DS的重磅炸弹给我留下很深的印象，视频也反复看。今年E3上NGP能有什么大消息呢？没有就只能期待3DS上公布的一些大作了。

福州 s.h

3DS，啊啊啊啊！必须期待！

郑州 伟大漫画家

NGP的性能及游戏。

东莞 Magic

最期待的首先是NGP的详情，然后任天堂的新主机又会有怎样令人意想不到的体验？微软所谓的“X720”真·次世代又会是什么形态？想象中……软件方面最期待的是《无尽传说》，Tri-Ace的新引擎也颇具吸引力，如果有《VP》新作就更好了……总之期待这次E3为大家带来各种惊喜。

北京 恋星の雨

期待《MHP3G》！期待NGP！

玉林 陈海松

期待NGP的情报，当然也少不了新游戏的公开啦！

韶关 DD

希望有一些突破性的游戏的出现。

广州 洪哥

马修：这次E3，大家期待的PSV（NGP、PSP2）没有让各位失望吧。

只言片语 我的3DS被班主任收走了，才拿到手每一个月啊！角落里画圈圈……（乐清 黄煜铭）

玩家画廊



绍兴 董渊

马修：黑猫，难道是《幽灵诡计》？

汕头 林少忠

马修：想起了地铁里的行为艺术，穿着普通服装，戴个鹿头、高达头什么的。





中山 Sn

马修：哟，这个不是“铁甲万能侠”么。



三明 某机娘

马修：经过请教大家，得知这个是《东方》向《啪嗒嘭》的穿越。

桂林 魂

马修：157辑“不登就自爆”的升级版，不过这么多自爆人让我联想到了刚公布的《集合！卡比》。

你一言 我一语

看到157辑“掌门人”上有位仁兄与本王昵称相同，所以本王改昵称为Friend-G·R，哈哈哈！

Friend-G·R

马修：汗，女人怕撞衫，撞昵称……一样就一样呗，相同而已。

我从第153辑开始寄回函，一连三辑，终于在157辑上刊登了我写的“等中文！”三个字，寄三张等于三个字，这次是登四个字么？怨念ing……

广东 土豆

半夏：贵在精而不在多，而且这次登的字数就比上次多了些……

Money是会呼吸的痛，潜藏在每个游戏人心中，有钱花会痛，没钱花也痛，不知怎么花才是最痛，有谁能懂？

福州 s.h

马修：其实钱多了随便花就不会痛，问题是对于大多数人来说这还是个理想……

小编们刚当上小编的心情如何？第一天干什么了？

沈阳 竹竹

半夏：心情很忐忑，当时月姐姐丢了个专题给我写，说是锻炼+测试（orz）。第一天到编辑部做的事情是购物……因为只身来到深圳几乎什么都没带，第二天是截稿日校稿。（——）

每次和老哥见面，都凑一起看动漫、联机打《GVG》，老妈都在旁边叫我不要无视她，结果每次都被无视得更彻底，晕！

上海 半翼之梦

马修：可怜又有趣的老妈，呵呵，要不尝试下让老妈玩玩看？

GBM送给前前前女友了，iDSL借给前前女友还没拿回来，PSP丢了，iDSi升级了只能拍照了……目前交往的女孩，她不玩游戏！

北京 Jason

马修：还好现在的不玩游戏，不然你连可送出的游戏机都没了……

我想要一个以前出过的攻略的目录，就是哪辑有什么攻略的那种。

福州 十方俱灭

马修：这个要列出来那就长了……还是说说你要哪个游戏的攻略，小编帮你找吧。

求邮购全攻略。

湖北 翼0

马修：以前貌似登过，就说下简易流程吧，去邮局，索要汇款单，填上你要邮购的书籍，然后和汇款柜台的NPC对话，把钱和汇款单给他，就完成了。

该怎样往“自由谈”投稿呢？

高州 工藤深夜

马修：也是流程啊……把你的稿子写在TXT文本文档上发来，最好配上图片哦。

父母发现我偷偷收藏的那么些《掌机王SP》后，同意我自己攒钱买游戏机了。突然发现，康熙时候有一个叫“索尼”的大臣……

漳州 杨庚诚

马修：是啊，《鹿鼎记》里鳌拜奏本索尼说“索尼罪恶滔天”的英文字幕就是“Sony is guilly”。

本以为高中已经很苦了，但听了一位清华学生的报告后们这才发现我们高中已经相当于天堂了。

常州 死之圣地

马修：大学怎么过其实还是看各位的，起码……没有高考的压力了嘛。

睡觉被蚊子咬，睡醒就撞到脚，上街又把钱掉，叫我如何好？

清远 洪博

马修：RP其实会维持个奇妙的平衡，前一阵超顺利，但一不小心去趟医院，两台3DS的钱就浮云了。

站岗、训练、队列、条令……每天生活就是这些，身心疲惫的我等待《掌机王SP》便是惟一的欣慰事。一个东北小伙活生生被三亚毒辣辣的太阳晒黑了，咳！

三亚 小路

马修：同为东北小伙的我也被深圳毒辣辣的太阳晒黑了，不过黑点就黑点呗，看着多健康。

只言片语 我总是以有没有LOLI来判断一个游戏的好坏。（汕头 周炽杰）



上海 蛤蟆闲人



郑州 伟大漫画家

马修：如此有立体感和特效的“人品”，祝漫画家同学也人品大爆发。

马修：比斯特家徽加上这位同学的昵称，果然是高达饭。



天津 千月星痕

马修：精灵球机器人，难道又是火箭队的作品？

马修：“希望能有一天，能和你一起看每天的日出日落……”这台词配的貌似有点不是地方。

马修：发动此卡直接获胜……这么逆天的卡会被禁用的。



清镇 乱舞

南通 自由与正义

马修：忽然发现，这辑“画廊”里机器人的出镜率挺高哦。



常州 Efic

半夏：月姐姐忧伤地45度角低头……

白菜：鲁叔每次周围都缠绕着奇怪的气场……

半夏：苍穹的本体不是围巾吗？

酷洛洛：我为什么要那么惊讶……

马修：眼睛画坏了就补个眼镜，我也经常这么干，呵呵。话说钻头上方的乌冬我乍一看还以为是个小女孩。

乌冬：这角度看上去是像钻头上安了个人头……

白菜：钻头就是你的灵魂！

《掌机王SP》邮购信息

《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15、18辑、第22、24、26辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第34、39~41、43、46、53、55辑、第62、63、65~72、74、75、77~79、83、84、88~92辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第95~97、104~115、130、131、133、135、136、145、147、148、153~158辑，定价：9.8元，159、160辑，定价：12元。《掌机王SP》第103、151，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元，《NDS专辑VOL.5》，定价：28元。《口袋玩家》第1、2、3、11、15~20、28、29、38、40~43辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.6》、《PSP专辑VOL.9》、《PSP专辑VOL.10》定价：28元，《PSP专辑VOL.12》，《PSP专辑VOL.13》，定价：32元，《NDS宝典》定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.8》、定价12.00元，定价18.00元。《卡牌·桌游》第7、9~11辑，定价15元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

通告

以下作者及其熟人，看到该公告后，请作者本人尽快用Email联系我们，提供表格中对应的资料，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

笔名	刊载辑数	刊载栏目	文章标题	需要提供消息
一	127	自由谈	游戏的记忆	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
Chintty	114	自由谈	逆转裁判——那些难以忘却的女性角色	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
宿酒醉	151	自由谈	书柜畅想曲	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
幕后人	158	玩家点评	光明之心	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编
ZYH	158	玩家点评	AKB1/48 星恋之梦	姓名、稿费发放方式及样书地址和邮编

只言片语 期中考试进步了180名，老师很高兴，于是将我惨遭没收的小P还回来了，哦耶！（双鸭山 冰焰）



3DS在进入了操作系统后，能否在不关机的情况下（已经退出了游戏）换游戏卡带？

Infinite

理论上退回系统中的游戏卡处于待读取状态、拔插没什么问题。但我个人还是从来都关机再换，不是因为系统中更换有多危险，而是关机后拔插最安全。再说已经退到界面了，就别差直接关机这个步骤了。

小编们，随着3DS的隆重登场，NDS将来也不会又新游戏出现了？还有就是3DS的游戏锁区情况会有改变吗？还是以后延用这个方法啊？

苏州 方翔涛

NDS目前尚没有完全退出市场，全世界范围的周销量甚至高于PSP和3DS，起码在一年之内还会有一些可玩性较高的游戏推出。锁区状况应该是不会改变的，毕竟国外的游戏市场比较正规，玩家也不会像国内一样抱怨锁区。

在游戏中FreeCheat的热键是什么？

广州 苏冠霖

默认呼出是音乐键。玩家也可以在FreeCheat菜单中选择“程序设置→程序热键设置”对各种功能设置快捷键。如果玩家第一次使用发现无法呼出，可以检查一下记忆棒seplugins文件夹中的vsh.txt（对应PSP界面时使用）和game.txt（对应游戏时使用），是否已经加入语句“ms0:/FreeCheat/fc_3xx.prx 1”。

PSP-3000的充电器大概多少钱？

北京 郑鑫洋

PSP-1000/2000/3000充电器都能够通用，市面上的PSP充电器基本都是国产货，但其实质量也并没有差得哪里去，一般20块钱可以了事。

MoonShell DSTWO版里视频是用DPG放吧，把后面的MP4啥的都改成DPG。大小写都用过了，还是没反应，一进去就死机……虽然有视频播放器，但还是没时间下啊，是不是得用专门的修改器啊？

天津 杨子轩

以前小编也曾经和你犯过同样的错误：以为把文件扩展名改一下可以变成相应个格式……事实上你必须使用视频转换软件，把视频二次压制成DPG视频文件才可以在

只言片语　只有我一人玩掌机，拿着掌机在别人面前显摆的时候有种莫名的优越感，却又很失落，要是有个玩伴就好了。（永嘉 安安）

MoonShell上播放。Ezbuilder、Xvid4PSP等软件都支持DPG的视频转换，其中Xvid4PSP对于初次接触转换软件的玩家来说会较为容易上手，这名读者不妨试试。

《MHP3》中我用凶剑【丛云】砍怪时，会出现紫色的效果，请问这是怎么回事？

杭州 第六天魔王

每把武器都有会心率的设定，当数值为正时有这个百分率的机会打出会心攻击，效果为白光，这时威力为普通攻击的1.25倍。同样，当数值为负时则有这个百分率的机会打出负会心攻击，效果为紫光，这时威力是普通攻击的0.75倍。凶剑【丛云】的会心率为-20%，也就是说每一击都有1／5的机会打出负会心，如不想负会心的话，可以发动“见切”技能将其抵消。

最近想入手一台PSP-3000（6.25/6.35），但是听说刷过6.20/6.35自制系统的机器就不能读取正版UMD了，是这样吗？还听说即使刷回官方系统也不能用UMD了，这也是真的？《苍翼默示录 连续变换Ⅱ》中拉格纳连技挑战第4部分开头那套动作的第二个动作求解。

南宁 谭炜椰

先来说说自制系统。只要你当前的自制系统版本号高于UMD必要的版本号，就可以读取并运行。不用担心。你提到的那套连技的第二个动作是跳跃C落地后迅速前冲拉近距离的操作。如果看不懂日文，把滑杆推下方向就会转换成操作指令；推上方向就会让CPU进行演示，只要依样画葫芦就OK了。

问：能不能详细介绍一下如何用PSP玩PS游戏啊？

浙江宁波 AC221

首先你需要下载一个自己系统适用的popsloader，放到根目录下。如果原本seplugins/pops.txt文件内有内容，则不要覆盖，而是用打开文本后添加一句代码：ms0:/seplugins/popsloader.prx 1。再把PS的ISO转换成EBOOT格式后放在\PSP\GAME目录下，便可以顺利运行了。

《战神 斯巴达幽灵》在火山那关，乘个岩石顺着岩浆过完隧道该怎么办？完全不知道该往哪里跳，总掉下岩浆烧死。

高州 吴宗霖

在石头转弯完后往画面里方向跳到墙上（对应滑杆的上方向）即可，那片墙壁上的可攀爬区域非常不显眼，本人也是在这里死了几次后才发现的。

怎么在PSP无线上网，听说在肯德基、麦当劳可以上网，但是到了之后发现PSP需要创建网络连接，再之后一直检测不上，到底要怎么做？《MHP3》可以网上联机么？

哈尔滨 YHY

首先请先确认你所到的店是否有无线网，据我所知并不是所有的肯德基、麦当劳都有热点接入。确认之后打开Wi-Fi开关，随便输入一个网页会自动搜索无线网，选择建立新连接、检测，这时会出现如图，安全这项显示WPA-PSK表示需要密码才能接入，需要找服务员询问密码，之后按部就班地设置就能够连到网上。注意密码错误或者信号太弱，都可能链接不上。《MHP3》可以上网进行联机的，但必须利用无线网卡或PS3才行。

小编们，在《MHP3》中打上位怪，无论见缝就砍还是盯着头部打都要25～30分钟，有没有什么提高效率的方法，有点小风险没关系。

常熟 多乐

你都砍到上位了，照说也不算是新手了啊，这个问题很简单，要提高效率，一个是要有强力的武器，另外就是要针对怪物弱点部位攻击，乱打一通是最无效率的，头部也并不是所有怪物的弱点部位，好好翻看一下我们之前的攻略吧，看看每个怪物的弱点部位是什么。然后再进行针对性的攻击。

我的小P屏幕上不幸碰到了液体胶水，现在呈花屏状态（擦不掉），凝固面有一块一块的东西，我让小店里擦，他也擦不掉，那要怎么办？我尝试用小刀去刮，但想想会毁屏幕，有没有其他办法？

上海 王唯一

根据你的描述，应该是502胶水吧，这个是比较麻烦，普通方法擦不掉，千万别用刀刮，你可以试试蘸点风油精，再用橡皮擦擦，如果不行，试试净甲水、汽油、香蕉水等，要是这些都搞不定，那就只有换屏了。

栏目主持：苍穹



想来有不少读者羡慕游戏编辑这种工作的原因是“工作时可以玩游戏”，其实这句话还有另一种理解方式——“玩游戏是为了工作”。当我春节返回家乡与朋友们聊天、他们问我成为游戏编辑后的最大感受时，个人的回答是：“玩游戏得按着计划表来”。其实这一点也不夸张，当兴趣转变成工作时，某些东西必然会在潜移默化中发生改变。本次栏目就来聊聊这个话题，后面还有刚转正不久的小编——半夏的切身感受。

当兴趣变成工作

“你喜欢玩游戏吗？”这个问题对于手捧书刊看到此处的你来说，相信回答会是肯定的，但如果问题是“你敢把游戏当成工作吗？”你又会作何回答呢？每个人玩游戏的原因可能都有所不同，有些是为了暂时忘记现实、体验游戏故事的魅力；有些是为了借游戏消磨时间；有些则是通过游戏进行自我挑战……无论目的为何，大多数玩家进行游戏的原因是主动的，你绝对不会在一款毫无兴趣的游戏上花费时间与精力，也不会在身心俱疲时仍强迫自己不停地玩游戏。然而当兴趣变成工作，主动权便不在你的手中，进行游戏时也会加入一份责任感。以游戏为工作并不代表能够抱着娱乐的心态敷衍了事，恰恰相反，一些作为玩家时不会注意的游戏细节，小编们在撰写攻略时为了确保其正确性可能要反复测试上许多次，其过程是枯燥乏味的，但却又是必须做的——因为这是工作。如果碰上自己感兴趣的游戏发售，但手头却有某款兴趣寥寥的游戏偏偏需要撰写攻略时，小编绝对得把心仪的游戏暂时放到一边，而以自己负责的游戏为优先——因为这是工作。当一款游戏的发售时间离截稿日只有不到一周，却又必须写出大篇幅的详尽攻略时，伴随着小编进行游戏的绝不是零食与饮料，而会是浓茶与咖啡，熬夜乃至通宵都不足为奇——因为这是工作。其实不单单是游戏编辑，那些以电子竞技为工作的职业选手也是同样如此，大多数人只能看到他们比赛时夺冠的辉煌，却看不到他们每天不断练习、不断重复的艰辛。诚然，当兴趣成为工作时，一个人可能会对工作有更多的热情，但有些乐趣也



会慢慢消失，而当长期的工作把热情消磨掉后，你是否还敢说自己能够坚持呢？

其实前面说了那么多，并不是为了大吐苦水说当游戏编辑多么的“痛苦”，只是想给那些以“工作时可以玩游戏”为目的而立志成为游戏编辑的玩家先泼一头冷水。一时脑热的想法是不会持久的，惟有冷静下来沉思后做出的判断，才会是正确的选择。当兴趣转变为工作时，必然会有所失，但亦会有所得。成为游戏编辑所获得的乐趣同样也是其他工作无法比拟的：首先你拥有绝对充足的时间用来玩游戏，因为游戏的阅历也是撰写文章的资本，其他的工作都不具备这种“福利”；其次，在你的身边有着许多兴趣相投的同事，休息时间或聊天讨论、或联机对战，这种游戏的氛围是其他工作很难具有的；再者，成为编辑后你审视游戏的角度也会有所不同，对于游戏和业界的理解也会加深，“第九类艺术”所包含的知识会增加一个人的文化底蕴和内涵。这里可以向读者们透露，编辑部绝不是一群人死气沉沉地在赶稿，其实越是工作辛苦时，编辑部的气氛就越活跃，各种插科打诨、吐槽搞笑不断。我们并不是苦中作乐，而是乐在其中。享受游戏、享受工作也是那句口号“努力工作拼命玩”的真正含义。

半夏

当兴趣成为工作就会有很多不得已：喜欢的游戏没有时间不得已只能放弃，不擅长的游戏因为要做攻略不得已只能玩下去等等，但总体来说是快乐的。来到编辑部之后我接触了很多以前从不可能接触的游戏，也渐渐发现了一些过去被隐藏起来的乐趣。虽然赶稿加班有点辛苦，但是看到成品的一刻比什么都开心。在来这里之前曾经做过一段时间翻译工作，那时因为没有兴趣，每天过得都很痛苦，即使工作再轻松，也不会觉得开心。所以能够从事自己感兴趣的工作真的很重要，只有这样才能产生无限的动力，即使辛苦也会觉得欣慰。

Q&A

问 小编工作一般都要熬夜吗？身体会不会垮掉？（苏州 陈明明）

答 看到本次阳光学园插画的同学们不要误会，小编们并不是每天都要工作到凌晨两三点的。只是当辑负责重头攻略的文编会相对辛苦一些，尤其是当游戏的发售日与截稿日的时间间隔比较尴尬时，为了保证出刊进度和文章质量，自然只能加班加点开夜车啦。

问 请问想当一名正式文编的试用期是几个月？（北京 郝骏）

答 编辑部内规定是3个月，不过表现出色的话2个月就转正的情况也是有的。转正后文编就可以拥有自己的小编名和形象啦！（都是先以黑影形象登场的阿鲁与半夏在一旁泪流满面。）

问 我想在自由谈栏目投稿，登在书上的几率大不大？会不会这辑不登放在下辑？如果不登，稿件退还吗？（上海 顾逸卿）

答 稿件刊登的几率在于文章的质量，不投投试试怎么知道呢？如果稿件被选上的话，编辑是会以邮件等形式告知作者的。具体刊登在哪一辑，则要视当辑的内容情况而定。最后，投稿的稿件是不予退还的。以书信形式投稿的读者们记得要自己留底备份。

小编寄语

马修

◆端午节时出去玩，暴晒了一天，好在本人本来就黑，所以不至于和以前有太大差异。

◆由于最近几个月我的PS3都处于落灰状态，因此对于PSN被黑客攻击的事情也没关注。到PSN恢复几天后，才想起来我还有个信用卡绑定着PSN账号呢。还好没被盗，偷着庆幸下。

◆和去年E3上索尼的萎靡不同，今年E3的索尼大放光彩，有主机公布果然是不一样。

◆对《真·三国无双6》无视了N久之后，不久前还是打开PS3玩了起来，于是无双魂再度觉醒，以至于看到PSV的《无双》视频时，激动得恨不得立刻入手。

◆无双魂觉醒后想入手3DS和《战国无双 编年史》，但问好几个店家，都被告之日版机没货，于是只能怨念地等了……

胧月

★《灵魂能力5》的首段实机宣传视频放出，尽管对战演示只有堪堪一分钟，但可以看出原田加入后系统的变化确实很大。侧移的回报加大、强化空连、疑似BLOCK的系统以及疑似使用特殊槽发动的必杀技，当然索菲蒂娅的女儿也很萌……发售前的期待总是很美好，希望这次别再让我失望了。

★UCG的洛克同志同时买下《苍翼》和摇杆的壮举极大鼓舞了我，遂决定跳下这个坑，开始练某个门槛较高的角色。阿鲁、白菜、酷洛洛乃至UCG的妙迦都在打探该角色是谁，在出关前我决定保密，哇哈哈。

★E3期间的任天堂和索尼各有赢面，Wii U的高清《塞尔达》和PSV的《重力的眩晕》是新公布作品中个人比较看好的，不足之处是PSV那遮遮掩掩的续航能力，其实只要能超过4小时我就满意了。

乌冬

◆最近体内2次元元素急剧减少，主要的原因还是沉迷上了各种AKB48的综艺，现在基本除了工作和游戏外，其余时间都在补综艺，现在已基本赶上了AKB48主流综艺的进度，接下来准备在SKE48和NMB48的综艺里寻找新目标……啊嘞，难道我已经成为了AKB饭不成？（阿鲁：你早已经是了好不好。）

◆一不小心上个月的花费就严重透支，光是吃喝方面就超出预算不少，而且最杯具是5月的最后一天，去年托代购在日本买的EVA耳机还突然坏了，多了一笔买新耳机的额外支出后才意识到这个月不节制不行了。

白菜

□UCG的《苍翼默示录》比赛结束了。虽然很努力但还是没有成功逆天击败最强的张来了同学。打完以后看着我残念的脸，张来了同学淡定地告诉我：比赛就是要凹升龙。忧然。

□公司楼下一口气新开了两家砂锅粥店铺，装潢豪华，对街而视。我很期待接下来的腥风血雨。

□写完这辑小编寄语后就要回老家休年假。大红莲团的战友们都在等着我呢。首先是KTV里的《天元突破》！

LIKY

◆本届E3挺好看，很精彩。PSV价格太给力了，希望快点发售。

◆Wii U的手柄很有意思，任天堂总能搞些稀奇古怪的创意出来，但是对该手柄的实际效果以及用处，个人暂时持保留态度，这个难道不是有点多余吗？用3DS来当手柄难道不能实现那些功能吗？非要又弄出一个掌机。

◆端午节和朋友找活动，结果决定去烧烤，大中午的顶着烈日围着火炉烧烤，挥汗如雨……这实在不是个好节日啊。

阿鲁

■《幸运星》作为本人看过的第一部深宅向动画，对本人有着非常重要的意义，也算是本人迈向宅的第一步。没钱败宅物时就看了十来遍动画，经济情况好转后开始入相关周边，如今趁着《幸运星》蓝光BOX发售之际，就晒晒这几年来的成果吧。东西不算多，大多以限定版游戏为主。不知道什么时候才能看到动画版第二季呢……



苍穹

◎这半个月都沉浸于《佣兵3D》中，游戏的素质颇佳，要是有里昂和艾达登场就更赞了。制作人川田将央对于里昂未能登场的解释竟是：他正忙于《浣熊市行动》抽不开身。你还真当分头是演员了么？不禁让人想起《生化危机 恶化》官方恶搞短片中里昂的经典台词："My fee is way to good。"

◎个人的手算大的，用小巧的3DS玩动作游戏久了很容易酸痛疲劳，是等老任公布后续机还是买个外置握把呢？至于PSV，请把以前PSP平台说好的《生化》搬上来就好。

◎老哥的女儿将满一周岁，看着小孩子飞速地成长更觉得自己老了。话说这个小家伙儿完全不怕我的胡渣啊……情何以堪。

酷洛洛

※有一位好友要离开深圳了，写完这段小编寄语之后就要和他去吃送别饭了，在此祝他身体早日痊愈，前程似锦。



※自买了寿屋的小恶恶模型后，就对这个Q版系列情有独钟，于是近日入手新品的Saber，截稿完后要抽个时间做出来才行。

※对PSV的价格表示非常欣慰，其实自己开始还挺想买3G版的，但一想到国内的3G网络资费……还是在电脑上插张盟卡蹭Wi-Fi吧。

半夏

◆曾经和最好的朋友在毕业时约定过，她要成为原画绘师制作游戏，我要成为杂志编辑专门写她制作游戏的攻略。如今她现在还在美国求学中，我来到这里工作。彼此都算达成了一半梦想吧。

◆来猜个谜吧，图中的物品是什么？答案是：书签。感谢亲友带来的故宫手信，祝她在日本顺利平安，我会去找你玩的，二福！你还欠我一个鸡蛋灌饼呢！（笑）



咕噜（美编）

◆请了几天年假回老家过节，这次坐火车不幸又中招，又倒霉地走了16节车厢。

◆在老家陪小宝过了六·一节和端午节，一个多月没见小宝，说话大有长进，小嘴吧唧吧唧说个不停，很喜欢模仿大人说话，有时候对着你叽里咕噜说一堆"外星语"，琢磨了半天一句也没搞明白说地到底是啥。

◆午觉是小宝每天的必修课，午觉起来第一件事情就是想着去外面玩耍。有一次午觉起来说了一句好"无厘头"的话："妈妈带我去楼下流浪吧！"搞得全家人大笑。



▶我在江边捡的战利品——小河蚌。

伊娃

●PSN终于终于终于恢复啦！Welcome Back服务果然给力，赠送的都是些我喜欢却一直尚未入手的游戏，而且，尤其是服帐号我就有三个！哈哈，我赢了吧？

★每次回家都是一场大扫荡……什么都是家里的最好，毕竟都是自家种的无公害蔬果。而且老妈每次都特地去山边村庄一家一家收鸡蛋，每次都有上百个。在这个食品安全根本不存在的社会，我们真的只能自给自足方能健康地生活下去了。

澄香（美编）

☆微博现在越来越热了，现在朋友见我第一句话是："你怎么还不注册一个微博？多简单的事！"对于我这样的懒人来说，没有微博也是自然的事。有次我问一个朋友为什么要有微博，朋友很认真地告诉我："微博的好处是拉近朋友间的距离，并且让你的朋友圈更广。比如有一次我见了一个同事的同学，第一次见面自然是陌生有点尴尬，但之后通过我同事的微博我和她同学互动，相互了解之后不再陌生。下一次再见面的时候就很自然和熟悉。如果没有微博，我想这是不可能的。"听完之后我恍然大悟，但是……我还是没有微博。

Juxi（美编）

◆公交站附近有家千层饼摊，每天回家经过的时候都会看见一群人围在旁边，几乎都是刚刚出炉就卖光了，有次路过的时候刚好还剩一点，买回家尝了一下，确实比其他地方卖的好吃。

◆从端午节开始气温升高，搬家的时候旧空调全部卖掉了，新家还没装上，天气太热导致过节也提不起劲，就算在家坐着不动都是汗流浃背的。所以说，我最痛恨过夏天了……



栏目主持：阿鲁

阿鲁

各位同学，又到了吐槽的时间啦！眼看E3就要召开了，大家来谈谈对这届E3有什么看法和自己的关注点吧。

白菜

日式游戏玩家表示隔岸观火。

半夏

NGP，我心心念念的只有NGP。

阿鲁

任饭半夏居然不关注Wii2和3DS，情何以堪啊！

酷洛洛

其实比较关注Wii2。

苍穹

同mayuyu，要不是最近手头紧就先入Wii来玩《生化》和《火纹》了。

胧月

NGP的首发游戏。Wii2我期待，传闻的配置还可以，买来玩阿卡迪亚。

半夏

Wii2的手柄看着就觉得沉，绝对是减肥利器！

阿鲁

如果真搞成家用掌机那就真的无语了。

白菜

不要再把游戏机当健身器材了……

阿鲁

话说苍穹锅锅你就不期待一下《生化危机 启示录》的进度啊?

苍穹

今年最期待的已经在我手上了（满意状），下一作生化和火纹我都不急，哥外号"淡定帝"。

马修

有期待的也是YY，大战争、口袋什么的。

半夏

3DS版女生版《深爱》啥时有啊（敲碗边）。

白菜

说到《深爱》，新作的访谈看起来挺诱人的。

胧月

你要把凛子介绍给你妈认识?

阿鲁

白菜居然好凛子这口?

半夏

"妈，这个是我妹子，很抱歉她不会说中文"，这样?

白菜

为什么会是凛子?

胧月

也就是说，白菜同学纠结的不是介绍这件事本身，而是介绍哪一位的问题?

阿鲁

看脸识男友这系统还有点意思，我到时候试试剃成光头看宁宁还能不能认出我……

半夏

宁宁认出你也假装不认识。

苍穹

"就你那小样儿，化成灰也一样认识你"，宁宁如是说。

乌冬

假装不认识和说出苍穹说的那句话的应该是凛子才对。

阿鲁

话说最近出了不少可玩的大作啊，你们平时都在玩啥3DS游戏呢?

白菜

最近一直在玩《死或生 次元》，做得确实不错，就是3DS方向键太小，打格斗游戏确实影响了手感。

马修

《钢铁潜水员》，做得真不错，我是看了乌冬的文章才知道，《钢铁潜水员》的潜望镜模式不用来回转也行，那两天把我给转的……

乌冬

打完《机战》，又当回猎人，为高清《MHP》做准备!

半夏

最近在奋战"秋叶原脱衣"，装扮成伪娘脱别人衣服真好玩。

阿鲁

其实《秋叶原之旅》这游戏再多点宅要素，选项再和结局联系紧一点，帧数流畅一点的话，那就更好了。

白菜

不是说3DS游戏么?

胧月

通过刚才的对话，读者都知道3DS被你们霸着。

半夏

没错，摸不到3DS的《雷顿》饭惆怅飘过。

阿鲁

我这里有仿雷顿神作，你拿去玩吧，顺便把攻略写了。

半夏

鲁叔欺负新员工啦!

阿鲁

大家应该都是老玩家了，有读者来函想了解大家的启蒙游戏，说说你们的启蒙游戏吧。

白菜

那必然得是魂斗罗啊!

胧月

机厅里一个很像魂斗罗的游戏，什么名字不记得了，我哥带我去的。

白菜

我是小时候被带出去串门，发现人家在玩，我就一直在看，结果过了没多久，自己家里也抱回来一台，真是太意外了。

乌冬

原来白菜锅锅就是所谓的富二代啊。

马修

《小蜜蜂》……虽然不是玩的第一款游戏，但因为玩了《小蜜蜂》发现游戏这东西还不错。那时候在我弟弟家玩，开始玩《魂斗罗》的时候满眼绿色，找人都困难……

阿鲁

本人初次接触的游戏以前在“小编博客”上就说过了，是《打野鸭》，当时还用的光枪。我还记得当时1毛钱打一局，每次都要打上5局才肯罢手。而且是我老爹主动带我去打的……没想到我游戏的启蒙老师居然是我老爹。

乌冬

所以你老爹直接开了间游戏室让你玩。

阿鲁

游戏室是我老妈开的（羞）。

酷洛洛

这个羞让人很火起……

胧月

我想到《日和》的《世界末日》那集的演歌歌手。

乌冬

来，撸叔拍一下肚子。

半夏

我死机重启回来，就看到这么基的一幕……

白菜

我父亲还是初代《恶魔城》的高手，包括喷神以前说过的很难的死神关卡，他都可以无伤过，我的打法完全是看他打了数十遍后背下来的。

LIKY

怎么这么多儿子老子一起玩的，我跟我老子为玩游戏都是势不两立的。

白菜

我绝必是被我父亲带“坏”的。

阿鲁

我也绝必是被我老爹带坏的，小时候老爹去租书的地方看书，就把我放在那里玩魂斗罗……我魂斗罗一命通关的技术是在租书店练出来的（汗）。

LIKY

唉，不是一个年代的。

马修

膜拜下白菜的父亲。我爸爸就十几年如一日地玩《坦克大战》，到2005年我拿PSP回去，我爸都完全无视。而且嫌我拖后腿，不带我双打。

乌冬

LIKY可以培养下一代。

LIKY

我儿子以后肯定被我带坏。

马修

我老爸是以给我和我姐玩为名义买的游戏机，结果当时我姐高三，我初二，都没多少时间，我老爸就自己玩了。

阿鲁

我老爸当年在不懂日语不懂日本麻将规则的时候就开始玩FC的4人麻将了，完虐电脑……后来开了游戏室 沉迷SFC的《绀碧舰队》，通关无数次。

苍穹

玩游戏从来都是地下工作的，表示对LS的几位羡慕得无以复加。

马修

我也是被管制的。游戏机被锁柜里，我只能中午回家吃饭时打开锁偷偷玩，然后原样放回去。

白菜

马修若无其事地秀了一下开锁技术。

马修

被发现了啊……

阿鲁

其实有一件让我一直很纠结的事，从游戏室开张到现在，中途做生意的机器一台都没留给我！

白菜

干嘛要留给你。

阿鲁

至少留一台给我做纪念啊！要是现在拿出一台SFC来玩多洋气啊！当时全当废品卖掉了……

马修

希望我老家卖房子时没把我小时候的FC顺手卖了，虽然是山寨的……

阿鲁

其实玩了这么多游戏 印象最深的还是SFC上的游戏，有一款叫《大盗五右卫门》的游戏不知道你们玩过没有，当时觉得好好玩。

白菜

《大盗五右卫门》经常玩啊，这游戏某种程度上来说是一款A·AVG游戏。ACT部分毫无压力，AVG部分老给卡住。

半夏

印象最深的是《牧场物语》，算是我接触的第一款掌机游戏。

马修

我印象最深的是MD版的《米老鼠和唐老鸭》……当时觉得好美。老卡的手感也没得说。

酷洛洛

我是MD的《火枪英雄》……当年经常去同学家双打。

乌冬

我小时候《红·绿》就是卡在不懂日文那，不知道要去百货公司买水给保安才能过路。

胧月

自从玩过《诸葛孔明传》，之后我的游戏风格就从ACT类被扭转到RPG类了，一直到今天。

白菜

《宿命传说》也让我印象深刻，PS上的第一款《传说》，带片头动画。有个土豪同学买了PS，叫我去看的，直接被震撼了。

阿鲁

我记得在我家没开游戏室以前，在其他游戏室看得最多的游戏是《美少女战士》，结果之前还在网上看到一个水星无伤最速通关视频，我的童年就这么被毁了……

白菜

我是在一家用SFC改的街机那里，和姐姐一起打通的。

马修

SFC时代我们那好像玩《名车大赛》和《实况足球》的特别多。

阿鲁

《实况》一直都是游戏室最多人玩的游戏之一，长期出现所有机器都在玩足球的情况。

白菜

《名车大赛》上镜率也很高啊，鲁叔报编号。

阿鲁

8377，这编号我永远都记得。

马修

果然是开店出身的。

LIKY

湖南卫视刚放完《松药店的儿子们》，阿鲁建议你写一篇小编博客叫——《游戏室的儿子》，写写回忆录，我很感兴趣

想秀你就来

生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

交流空间

陈铭智　昵称：Magic



性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《游戏王》
地址：广东省东莞市莞城区步步高翠院十座101号
邮编：523006
想说的话：望结交天下玩友，特写此函。

沈烨

性别：女　年龄：17
拥有掌机：NDSL、GBA SP
喜欢的游戏：《深爱》、《马里奥赛车》
地址：浙江省湖州市南浔区菱湖中学高三（8）班
邮编：313018
想说的话：希望《掌机王SP》越办越好！

简卓裕　昵称：小轻

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《寄生前夜》
地址：广东省东莞市东城区堑头横岗大街十巷十一号
邮编：523000
Email：497422652@qq.com
想说的话：为NGP努力存钱！

高翔　昵称：高跟鞋

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《口袋》
地址：四川省双流县广场路39号双流中学高2011级17班
邮编：610200　QQ：912363456
Email：912363456@qq.com
想说的话：我渴求一张NDSi烧录卡已经产生幻觉了啦。

施翔　昵称：嘎子哥

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《战神》
地址：江苏省盐城市亭湖区招商场4号楼1楼81078门市
邮编：224000
Email：938217333@qq.com
想说的话：冲着动力堡垒而来！

干忠豪　昵称：干叔叔

性别：男　年龄：17
拥有掌机：PSP、NDSi
喜欢的游戏：《MHP》、《战神》、《口袋》
地址：四川省双流县广场路39号双流中学高2011级14班
邮编：610200
Email：912363456@qq.com
想说的话：150辑中奖简直太兴奋了，天啊！让奖品压死我吧！

只言片语　继上次在电视节目中听到《Unicorn》后，又在某节目多次听到《MGSPW》和《Air》的BGM。（莫名礼古）

李柏霞　昵称：熊

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《FF》、《DJ Max》
地址：辽宁省沈阳市皇姑区崇山西路10-2
邮编：110036
想说的话：阿鲁，我要和你比宅！

张嘉杰　昵称：NK.Jack

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《MHP》、《高达》
地址：广东省东莞市横沥镇华侨新村孔雀岛47A
邮编：523460　QQ：774916577
Email：q774916577@163.com
想说的话：第一次寄信，抽中我吧！

梁明潇　昵称：猫粮

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《逆转》、《魔法禁书目录》
地址：广东省深圳市罗湖区书院街深圳中学西校区
邮编：518001　QQ：791366841
Email：1591sx@163.com
想说的话：杯具啊！

仲逸群　昵称：小胖子

性别：男　年龄：12
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《BLEACH》、《山脊赛车》、《刺客信条》
地址：上海市长宁区武夷路718弄8号1401室
邮编：200051
Email：zyqcwqzyqcwq@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

钱震华　昵称：God of car

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《传说》、《GT》
地址：上海市长宁区天山五村96号101市番禺中学高三（1）班
邮编：200336
Email：chamarotans@163.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

王佳文　昵称：O.B

性别：男　年龄：19
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《战神》、《Fate》
地址：上海市嘉定区华江路1481弄84号303室
邮编：201803　QQ：1023252712
Email：1023252712@qq.com
想说的话：难度有点BT的游戏其实挺好玩的。

夏邵玮　昵称：2B

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《MHP》、《FIFA》、《最后的战士》、《口袋》
地址：江苏省苏州市金阊区谈家南巷菱塘二区28幢402室
邮编：215004　QQ：969946371
Email：nick@hotmail.com
想说的话：《口袋妖怪 黑·白》快汉化吧！

陈磊　昵称：自由の风

性别：男　年龄：22
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《MHP》、《机战》
地址：上海市松江区车墩镇联庄3队207号
邮编：201611　QQ：809056320
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好！

曹晨　昵称：CCHpm2

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP、NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：上海市闸北区宝昌路751弄5号
邮编：200071　QQ：1029067844
Email：cchpm2@126.com
想说的话：人生就是解方程，先提取公因式，再合并同类项……

郭舒极　昵称：鸡仔

性别：男　年龄：18
拥有掌机：PSP、NDSi、GBA
喜欢的游戏：《口袋》、《MHP》
地址：江苏省扬州市邗江区翠柳苑23幢509室
邮编：225000　QQ：229005397
Email：229005397@qq.com
想说的话：高三的生活真是辛苦，辛苦得我想要流泪。

只言片语　先中考之忧而忧，后中考之乐而乐。（武汉 3510）



新出的《奥丁之枪》是一款难度非常高的SLG，虽然画面比较卡通但还是掩饰不了其硬派风格。另外没有传统意义上的Good Ending也让一些期待剧情的玩家未免有些失落，不过总的来说还是值得研究的。《死或生 次元》是回归传统格斗的掌机作品，但是该有的还是会有，请看下文的秘技吧。



日版 战斗与收服 口袋妖怪打字DS

バトル＆ゲット！ ポケモンタイピングDS

●关卡解放方法

想要解放某个关卡时，基本上取得其相邻关卡的金奖章就可以。但是也有需要一定量**タイピスト カード**才能进入的关卡，以及通关后才能进入的关卡。甚至有些关卡还与口袋妖怪调查的数量有关。

关卡名	调查数量
むげんタブタブロード	30种类
1ばんきのみいちば	50种类
2ばんにじのトロッコ	80种类
3ばんサンサンサンシャイン	100种类
4ばんしりとりステーション	130种类
5ばんゴールデンロード	150种类
6ばんロックマウンテン	200种类
7ばんラッキーパラダイス	250种类
8ばんはちのじこうさてん	280种类

●通关奖励

完成关卡“→ わくせいしんでん”后即可通关。

通关后将会解放“半角/全角”、“Capslock”、“左Shift”、“BS”、“右Shift”这几个关卡，并获得特典“スペースデザイン”。



日版 死或生 次元

デッド オア アライブ ディメンションズ

●摇动！

在FIGURE模式中摇动3DS，女性角色手办就会……

●改变发型

选择角色时按住L键或者R键确定，听到特殊音效则表示成功。（详见右表。）

●银河战士登场

选择“GEO THERMAL POWER PLANT”场地时，对麦克风吹气，萨姆斯将会出现在场地上，并引起一次大爆炸。

角色	发型
霞 霞α	L：麻花辫；R：马尾；L+R：长辫
雷芳	L：麻花辫；R：包子头



秋叶原之旅

アキバズトリップ

●最强装备获得方法

・うずく俺の右腕（素手）

首先脱光普通人的衣服300次以上。然后去找师父，会得知师父出门了。接着前往公园就能见到师父。将其击败就能获得最强的素手武器。

・えくすかりばー（片手）

在屋上的斗技场击倒グレードX的敌人，就能获得最强的片手武器。

・秋叶禁书（两手）

首先要将三势力的好感度全部加满，完成捐款100万。然后在琉衣共存路线中与ヤタベ大叔对话就能获得最强的两手武器。

●琉衣共存路线（C路线）救下妖主

完成了支线任务“人搜し”的话，在最后与妖主对话时选项会多出一项“お父さん……”，选择该项，妖主就不会死亡。

●撞击

不断撞击普通人的话，偶尔会掉落道具。但是要注意太过分的话会引发战斗。

●恐怖的妹妹

对着妹妹按□键的话，会遭到妹妹的愤怒一击，如果多次这样做就会Game Over。最后偶尔会听到妹妹轻声说“呐……你的人生过得有意思吗？”超恐怖啊！

●官方密码

在输入主人公姓名的时候输入以下密码，将会解禁妹妹的三套服装。

ふぁるまん3：水手服

まるすしすてむ：哥特萝莉

らじおがぁでん：学校泳装



奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争

グングニル 魔枪の军神と英雄战争

●最强单位

在公会里以9万G和★4武器作为报酬的话，就能雇佣到各职业最强的佣兵。

●高低差最大伤害

当在小高地差地形上从高到低紧密排有2个以上的单位时，最上方的一个单位受到击退攻击，就会掉落到下层撞击后面的单位。最后一个受到撞击的单位背后如果有无法推动的单位或建筑存在（诸如敌方BOSS或水晶），则会反过来继续进行撞击。一直重复会造成最大的伤害，而这些单位中必定有单位阵亡后才能停止连锁。



职业	名称
ギャリソン	オードリック（第7骑士团 オードリック・V.スナイダー）
アサシン	アクリーヌ（狙击手アクリーヌ）
トリックスター	サキト（从者サキト）
ガンナー	アマルガン（第10骑士团 アマルガン・ロニ・オ・ジャウイ）
シューター	ユガ（ユガ・ラグノ・エマルフィ・レト）
ソーサレス	メリエネス（第8骑士团 メリエネス・メル・ツヴァイク）
パラディン	レオネル（魔剑士レオネル）
ブレイカー	レッグロッダ（第6骑士团 レッグロッダ・レイ・フォーデン）
ヴェネリー	アーリエ（皇女アーリエ）
アーチャー	ドーシカ（ドーシカ・ドニエ・ウルティナ）
プリエステス	ピスチェ（悲运のピスチェ）
ウィッチ	ヴィーニャ（灰被りのヴィーニャ）

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

栏目主持 胧月

继6月上旬的《生化危机 佣兵 3D》后，3DS另一款举世瞩目的大作《塞尔达传说 时之笛3D》将于6月中旬问世，3DS的当周硬件销量极有可能反超PSP。PSP方面则于同天发售Level-5的RPG大作《纸盒战机》，本作的宣传攻势比起“《雷电十一人》系列”稍显贫弱，不过依然是一款非常耐玩的收集对战类游戏。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，所有日版游戏的价格均为税后价格。

Nintendo 3DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年6月					
16日	塞尔达传说 时之笛 3D	ゼルダの传说 时のオカリナ 3D	Nintendo	A・RPG	4800日元
23日	吃豆人与大蜜蜂 次元	パックマン＆ギャラガ ディメンションズ	NBGI	ACT	5040日元
23日	鱼之眼3D	フィッシュアイズ3D	MMV	SLG	3990日元
30日	深渊传说	テイルズ オブ ジ アビス	NBGI	RPG	6090日元
2011年7月					
7日	洛特雷克博士与忘却的骑士团	ドクターロートレックと忘却の骑士团	Konami	AVG	5480日元
7日	剑、魔法与学园物3D	剑と魔法と学园モノ。3D	Acquire	RPG	5880日元
14日	星际火狐64 3D	StarFox64 3D	Nintendo	STG	4800日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチエインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	超级黑鲈鱼 3D大战	スーパーブラックバス 3Dファイト	Starfish	SLG	5040日元
21日	仙魔大战 汉熟霸王 三位动乱战创纪	ビックリマン汉熟霸王 三位动乱战创纪	日本一Software	TAB	6090日元
2011年8月					
4日	谜惑馆 回音之间	谜惑馆 音の间に间に	Capcom	AVG	4800日元
2011年夏					
未定	大战略3DS（暂名）	大战略forニンテンドー3DS（暂名）	Systemsoft Alpha	SLG	售价未定
未定	闪乱神乐 少女们的真影	闪乱カグラ -少女达の真影-	MMV	ACT	5980日元
未定	俄罗斯方块 核心	テトリス アクシス	Hudson	PUZ	售价未定
未定	秘密基地建设3D	AZITO（アジト）3D	Hamster	SLG	5229日元
发售日未定					
未定	生化危机 启示录	バイオハザード リベレーションズ	Capcom	A・AVG	售价未定
未定	王国之心3D 梦中坠落	キングダム ハーツ 3D [ドリームドロップ ディスタンス]	Square Enix	A・RPG	售价未定
未定	雷电十一人GO	イナズマイレブンGO	Level-5	RPG	售价未定
未定	忍者龙剑传（暂名）	NINJA GAIDEN（暂名）	Koei Tecmo Games	ACT	售价未定
未定	动物之森（暂名）	どうぶつの森（暂名）	Nintendo	ETC	售价未定

NINTENDO DS

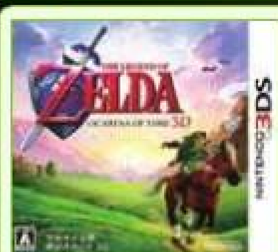
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2011年6月					
16日	工作与主题公园	おしごとテーマパーク	Culturebrain	SLG	4389日元
23日	网球王子 抱紧！心跳竞争者 海山之恋	テニスの王子様 ぎゅっと！ドキドキサバイバル 海と山のLovePassion	Konami	AVG	5250日元
30日	花店物语	お花屋さん物语	Columbia	AVG	5040日元
30日	怪谈餐厅 续！新菜单100选	怪谈レストラン ゾク！新メニュー100选	AVG	NBGI	4242日元
2011年7月					
14日	噗哟噗哟 20周年纪念版	ぷよぷよ！！ 20th anniversary	SEGA	PUZ	5040日元
14日	心之可可垅	ココロノココロン	NBGI	AVG	5040日元
14日	野营妈妈+爸爸	キャンピングママ+パパ	Office Create	ETC	5040日元
21日	诺拉与刻之工房 雾之森的魔女	ノーラと刻の工房 雾の森の魔女	Atlus	RPG	6279日元
28日	恶魔幸存者2	デビルサバイバー2	Atlus	S・RPG	6279日元
2011年8月					
4日	集结！卡比	あつめて！カービィ	Nintendo	ACT	3800日元
4日	汽车总动员2	カーズ2	Disney	RAC	5040日元
25日	苍黑之楔 绯色的欠片	苍黑の楔 绯色の欠片	Idea Factory	AVG	5040日元
2011年内					
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	欢迎来到海豚公园	ようこそ イルカパークへ	Starfish	SLG	5040日元
未定	俊男×英语 恋上英国	ハンサム×ENGLISH イギリスに恋して	Intelligent Design	ETC	5040日元



塞尔达传说 时之笛3D



6.16 ◆Nintendo◆A·RPG◆4800日元



海拉尔王国的冒险再度扬帆！《塞尔达传说 时之笛》当年在N64平台叫好叫座，本作作为其移植作品，追加了大量活用3DS机能的要素，例如陀螺仪系统、3D视点等等。画面更加精美，双屏幕使其操作手感更好，另外还收录了难度大于本作的“里塞尔达”部分，通关之后可以进行。



纸盒战机

6.16 ◆Level-5◆RPG◆5980日元



Level-5推出的原创RPG，同时还配合TV动画与周边模型展开商业攻势。故事舞台在2050年，讲述主人公山野绊借助神秘机器人“LBX AX00”，对抗潜藏在黑暗中的阴谋势力。扮演绊的玩家可以通过各种方式收集各种零件，组合出独一无二的机体。战斗中可以自由操控机器人展开攻击，更能使出华丽的必杀技。

PLAYSTATION PORTABLE

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
		2011年6月			
16日	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	5980日元
23日	荣耀同盟	グロリア・ユニオン	Atlus	S·RPG	6279日元
23日	高达回忆 战争的记忆	ガンダムメモリーズ 战いの记忆	NBGI	ACT	6279日元
23日	鹅妈妈童谣的秘密之馆	マザーグースの秘密の馆	QuinRose	AVG	5985日元
23日	解放之剑 雷克斯	アンチエインブレイズ レクス	Fyryu	RPG	6090日元
23日	斯坦因之门	シュタインズ・ゲート	角川书店	AVG	6090日元
30日	冬宫Ⅲ 暗黑使徒与太阳宫殿	エルミナージュⅢ 暗黑の使徒と太阳の宫殿	Starfish	RPG	6090日元
30日	ToHeart2 迷宫旅人	トゥハート2ダンジョントラベラーズ	Aquaplus	RPG	5040日元
30日	驯兽师和王子殿下 携带版	猛兽使いと王子样 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	出击！乙女们的战场2	出击！！ 乙女たちの战场2	Systemsoft Alpha	AVG	6090日元
		2011年7月			
7日	火枪手	マスケティア	Otomate	AVG	6090日元
7日	小凉宫春日的麻将	凉宫ハルヒちゃんの麻雀	NBGI	TAB	6279日元
14日	解放之剑 雷克斯	アンチエインブレイズ レクス	Furyu	RPG	6090日元
14日	太鼓之达人 携带版DX	太鼓の达人ぽ～たぶるDX	NBGI	MUG	5229日元
21日	二世之契 回忆之端	二世の契り 想い出の先へ	Idea Factory	AVG	6090日元
21日	战国BASARA 群雄编年史	战国BASARA クロニクルヒーローズ	Capcom	ACT	4800日元
28日	女王之门 螺旋混沌	クイーンズゲイト スパイラルカオス	NBGI	S·RPG	6279日元
28日	世界第一无厘头恋爱 满堂红	世界でいちばんNG(だめ)な恋 ふるはうす	Boost On	AVG	6090日元
28日	日常（宇宙人）	日常（宇宙人）	角川书店	AVG	6090日元
28日	死神与少女	死神と少女	Takuyo	AVG	售价未定
28日	薄樱鬼 黎明录 携带版	薄樱鬼 黎明录 ポータブル	Idea Factory	AVG	5040日元
28日	上坡旋风 携带版	さかあがりハリケーンPortable	Alchemist	AVG	7140日元
28日	心之国的爱丽丝 纪念版 精彩奇妙世界	ハートの国のアリス・アニバーサリ-Ver.WonderfulWonderWorld	QuinRose	AVG	5985日元
未定	绯色的欠片 新玉依姬传承 未来的碎片	ヒイロノカケラ 新玉依姫传承 -Piece of Future-	Idea Factory	AVG	6090日元
		2011年8月			
4日	尸体派对 影之书	コープスパーティ－Book of Shadows	5pb.	AVG	售价未定
4日	J联盟 创造球会7 欧洲加强版	J.LEAGUE プロサッカークラブをつくろう！ 7 EURO PLUS	SEGA	SLG	5600日元
4日	风暴恋人 夏恋	STORM LOVER 夏恋！！(ナツコイ)	D3 Publisher	AVG	5040日元
10日	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村G	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村G	Capcom	ETC	3990日元
18日	文明开华 葵座异闻录	文明开华 葵座异闻录	Furyu	AVG	6090日元
25日	黑岩射手 游戏版	ブラック★ロックシューター THE GAME	Image Epoch	RPG	6279日元
25日	无头骑士异闻录 三足鼎立 巷道	デュラララ！！ 3way standoff -alley-	Ascii Media Works	AVG	5040日元
25日	快盗双天使 时间与世界的迷宫	快盗天使ツインエンジェル 时とセカイの迷宫	Alchemist	AVG	7140日元
25日	侦探部 侦探、幽灵与怪盗	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -探侦と幽灵と怪盗と-	Boost On	AVG	3654日元
		2011年9月			
1日	圣骑战史	グランナイツヒストリー	MMV	RPG	5229日
1日	武装神姬 战斗大师 Mk.2	武装神姬 バトルマスターズ Mk.2	Konami	ACT	4800日元
29日	英雄传说 碧之轨迹	英雄传说 碧の轨迹	Falcom	RPG	6090日元
29日	侦探部 暗号、密室与怪人	たんていぶ THE DETECTIVE CLUB -暗号と密室と怪人と-	Boost On	AVG	3654日元
未定	月华缭乱 浪漫	月华缭乱 ROMANCE	Idea Factory	AVG	售价未定
		2011年秋			
未定	火影忍者 疾风传 终极冲击	NARUTO -ナルト- 疾风传 ナルティメットインパクト	NBGI	ACT	售价未定
未定	七龙2020	セブンスドラゴン2020	SEGA	RPG	售价未定
未定	仙境传说 光与暗的皇女	ラグナロク 光と暗の皇女	Gungho	RPG	售价未定
未定	初音未来 女歌手计划 2.5版（暂名）	初音ミク -プロジェクト ディーヴァ- Ver.2.5（暂名）	SEGA	MUG	售价未定
未定	跨过我的尸体	俺の尸を越えてゆけ	SCEJ	RPG	售价未定

DVD光盘内容导视

E3 2011展会报道

索尼发布会/任天堂发布会



25款热门新作最新官方影像





【PSV】反重力赛车 2048
【PSV】小小大星球 PSV
【PSV】大众高尔夫 NEXT（暂名）
【PSV】台球之王
【PSV】小小变异者
【PSV】真实战士
【PSV】智慧较量（暂名）
【PSV】超级星尘Delta
【PSV】飞镖达人
【PSV】龙之王冠
【PSV】真·三国无双（暂名）
【3DS】生化危机 启示录
【3DS】潜龙谍影 食蛇者 3D
【3DS】青蛙过河 3D
【3DS】动物之森
【3DS】马里奥赛车（暂名）
【3DS】星际火狐64 3D
【3DS】超级马里奥（暂名）
【3DS】路易的鬼屋2（暂名）
【3DS】纸片马里奥（暂名）
【3DS】图画生命
【3DS】西部旋转侠
【3DS】塞尔达传说 时之笛 3D
【PSP】纸盒战机
【PSP】高达回忆 战争的记忆

最新发售游戏影像直击

新作特搜队

【3DS】生化危机 佣兵 3D
【3DS】海贼王 无尽航路SP
【NDS】财宝逸闻 机械遗产
【PSP】冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮
【PSP】秋之回忆 誓约的记忆



随盘附送

PSP ISO

冬宫原创 暗之巫女与诸神的指轮
乐高加勒比海盗

NDS ROM

财宝逸闻 机械遗产
好想告诉你 传递心情
名侦探柯南 蓝宝石轮舞曲



全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《异说 012 最终幻想》OST等着你。

片尾MV——《喜欢？讨厌？》

本辑《口袋光环》有奖问答题目

在《生化危机 佣兵 3D》的演示影像中，小编在过关时得到的评价是什么？

A.S级　　B.SS级　　C.A级





3名

PEGA
精美游戏周边


STREET FIGHTER
TEKKEN
STREET FIGHTER X TEKKEN